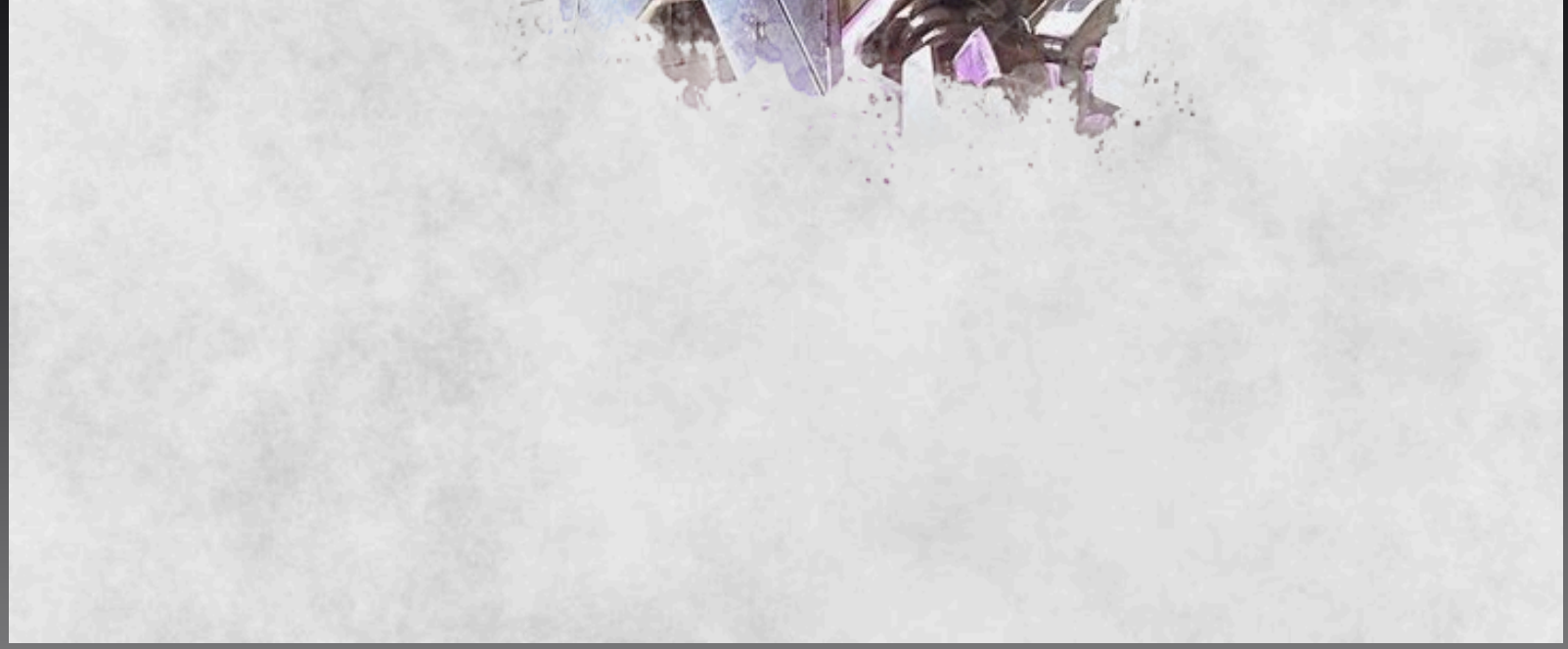
MOBILE SUIT
GUNDAM
THE WAR CHRONICLES
MOBILE SUIT GUNDAM:
THE WAR CHRONICLES
WAR IN THE POCKET

GUNDAM
Sei que não sou bom em esconder emoções, então não é tão difícil de me entender
©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS ©BANDAI
機動戦士ガンダム
ARSENAL BASE

MOBILE SUIT GUNDAM

CHRONICLES IN THE POCKET



SUMARIO

REGRAS DO JOGO

SISTEMA DE CREDITOS

GRAU DE MISSÃO E RECOMPENSAS

GRAUS DE MISSÃO

RECOMPENSAS DE MISSÃO

CAPITULO 2: CRIACÃO DE PERSONAGEM

CAPITULO 3: SISTEMA DE COMBATE

CAPITULO 4: MOBILE SUITS ESPECIAIS E CUSTOMIZACÕES

CAPITULO 6: NEWTYPES

CAPITULO 7: BASES SECRETAS E ROUBO DE MOBILE SUITS

CAPITULO 8: ACES PILOTS

CAPITULO 9: PILOTOS INIMIGOS E ANTAGONISTAS

CAPITULO 10: EVENTOS DE GUERRA E CONFLITOS EM GRANDE ESCALA

CAPITULO 11: FIM DA GUERRA E CONSEQUENCIAS

CAPITULO: 12 FACCÕES DO UNIVERSO DE MOBILE SUIT GUNDAM

CAPITULO 14: NAVES E VEICULOS

CAPITULO 13: O AMBIENTE DE COMBATE

CAPITULO 15 : ARMAS E ITENS

CAPITULO 16: CRIANDO ITENS, MOBILE SUITS E NAVES HOMEBREW

CAPITULO 18 MECANICAS EXTRAS

[CAPITULO EXTRA 1 : BESTIARIO DE INIMIGOS]

CAPITULO EXTRA 2: RPG SOLO - UM PILOTO CONTRA O UNIVERSO

CRIANDO SEUS PROPRIOS INIMIGOS

REGRAS DO JOGO

ATRIBUTOS DOS PERSONAGENS

Força (FOR)

-
-

Inteligência (INT)

-
-

Carisma (CAR)

-
-

Percepção (PER)

-
-

Pilotagem (PIL)

-
-

Engenharia (ENG)

Role o Dado

Compare com a Dificuldade
Dificuldade (DF)

MODIFICADORES DE ATRIBUTO:

-
- `(Valor do Atributo - 10) / 2`
    -

EXEMPLO DE TESTE:

- **Ação**
- **Atributo**
- **Dificuldade (DF)**
- **Rolagem**

- **Aqui esta o link da ficha do rpg**

-
-

ROLAR TESTES

teste de

atributo

Escolha o Atributo

COMBATE COM MOBILE SUITS

rodadas

Pilotagem (PIL)

AÇÕES EM COMBATE

- **Atacar**

Defesa do inimigo

- **Defender**
- **Manobrar**
- **Usar Sistema Especial**

DANO E RESISTENCIA

Pontos de Resistência (PR)

CUSTOMIZAÇÃO DE MOBILE SUITS

Armas

Sistemas de Defesa Habilidades Especiais

ARMAS

- Beam Saber
- Beam Rifle
- Bazooka

SISTEMAS DE DEFESA

- Escudo Físico
- Armadura Reforçada
- Sistema de Furtividade

HABILIDADES ESPECIAIS

- **Modo Assault**
- **Reparo de Emergência**
- **Overclock**

SISTEMA DE CREDITOS

Créditos

GANHO DE CREDITOS

- Missões completas
- Saque e pilhagem
- Recompensas de facção
- Negociação e comércio

Nota do Mestre:

GASTANDO CREDITOS

✦ EQUIPAMENTOS E ARMAS

✦ MELHORIAS DE MOBILE SUIT

-
-
-
-

✦ SERVIÇOS

- Tabela de Preços
- anotar seus gastos
- inflação ou mercado negro
- descontos ou vantagens

CONVERSÃO RAPIDA (OPCIONAL)

-
-
-

CONTROLE DE CREDITOS

-
-
-

✦ SERVIÇOS

- Reparo
- Transporte
- Informação
- Treinamento especializado

✦ SUBORNOS OU ACESSOS ESPECIAIS

ECONOMIA E EQUILIBRIO

GRAU DE MISSÃO E RECOMPENSAS

Grau de Dificuldade

valor da recompensa em Créditos

-
-
-
-

CLASSIFICACÃO DE MISSÕES

recompensa base em Créditos

Grau da Missão	Descrição	Recompensa Base (por jogador)

Nota:

DISTRIBUICÃO DE CREDITOS

- individualmente
- total compartilhado

- recompensas em forma de recursos ou equipamentos

DICA PARA MESTRES

controlar a progressão econômica

BONUS DE

BÔNUS DE PERFORMANCE

Créditos Extras

- **Cumprir objetivos secundários**
- **Evitar baixas civis**
- **Preservar estruturas ou dados**
- **Realizar ações táticas notáveis**
- **Salvar aliados ou capturar alvos**

PENALIDADES

penalidades

GRAUS DE MISSÃO

graus de dificuldade

GRAU D — TREINAMENTO E PATRULHA

Nível recomendado:
Perigo:
Tipo de missão:

-
-
-
-

Descrição:

GRAU C — ACÕES TATICAS LOCAIS

Nível recomendado:
Perigo:
Tipo de missão:

-
-
-
-

Descrição:

GRAU A — OFENSIVAS ESTRATEGICAS

Nível recomendado:
Perigo:
Tipo de missão:

-
-
-
-

Descrição:

GRAU S — MISSÕES DE ELITE

Nível recomendado:
Perigo:
Tipo de missão:

-
-
-
-

Descrição:

GRAU EX — CRISE FINAL

Nível recomendado:
Perigo:
Tipo de missão:

GRAU B — OPERAÇÕES CRITICAS

Nível recomendado:
Perigo:
Tipo de missão:

-
-
-
-

Descrição:

impacto direto na guerra

-
-
-

Descrição:

Importante:

RECOMPENSAS DE MISSÃO

pilotos excepcionais

novas possibilidades estratégicas e narrativas

✦ CREDITOS (DINHEIRO)

grau da missão desempenho do grupo bônus

✦ MOBILE SUITS NOVOS

- Mobile Suits recém-lançados
- Protótipos experimentais
- Mobile Suits inimigos capturados

- Modelos customizados

Dica:

✦ ACESSO A BASES E HANGARES

- Um hangar exclusivo

- Bases móveis ou escondidas

✦ ITENS RAROS

- Peças raras de Mobile Suit

- Tecnologia experimental

- Dados secretos

✦ TITULOS E RECONHECIMENTO

- Títulos militares
- Medalhas de honra
- Reconhecimento público

- Autoridade sobre outros NPCs

peso narrativo

✦ RELACIONAMENTOS E ALIADOS

- Engenheiros lendários

- Informantes e espiões
- Aliados NPCs poderosos

✦ RECOMPENSAS NARRATIVAS

- Salas de comando personalizadas

centros táticos

✦ NAVES DE SUPORTE

- Uma nave de transporte
- Uma fragata de escolta
- Uma nave capital personalizada

legado

CRIANDO UMA FICHA DE MOBILE SUIT

1. INFORMACÕES BASICAS

- Nome:
- Type:
- Energia:

- Vida:

2. ATRIBUTOS

- FOR (Força):

- ERN (Energia):

- DES (Destreza):

- CON (Constituição):

- ARM (Armadura):

3. ESCOLHA DE EQUIPAMENTOS

- 1 Arma de Longo Alcance
- 1 Arma de Corpo a Corpo
- 1 Escudo

EXEMPLOS:

- Longo Alcance:

4. DETERMINANDO VIDA E ENERGIA

Vida Energia

- Vida: 1d100
- Energia: 1d30

Re-Rolagem Opcional:
rolar duas vezes
caso o mestre permita

- **Corpo a Corpo:**
- **Escudo:**

FICHA FINALIZADA

CAPITULO 1: CRIACÃO DE PERSONAGEM

atributos histórico pessoal
vida emocional e psicológica

ATRIBUTOS

PILOTAGEM (PIL)

Testes comuns:

ENGENHARIA (ENG)

Testes comuns:

FORCA (FOR)

Testes comuns:

INTELIGENCIA (INT)

Testes comuns:

SISTEMA DE VIDA: A TRIADE HUMANA

Humor Humanidade Felicidade
Vida

HUMOR

HUMANIDADE

FELICIDADE

Vida Total = Humor + Humanidade + Felicidade
10 pontos

EXEMPLO:

- Humor:
- Humanidade:
- Felicidade:
- Vida Total:

Testes comuns:

CARISMA (CAR)

Testes comuns:

PERCEPCÃO (PER)

CRIANDO O SEU PERSONAGEM

quem

é esse personagem

PASSO 1: CONCEITO DO PERSONAGEM

-
-
-
-

-

-

Dica:

PASSO 2: MOTIVACÃO

-
-
-
-
-

PASSO 3: HISTORICO E

PASSO 4: ESCOLHA DE FACCÃO

- **Federação Terrestre:**
- **Zeon:**
- **Titans:**
- **Civis ou Mercenários:**

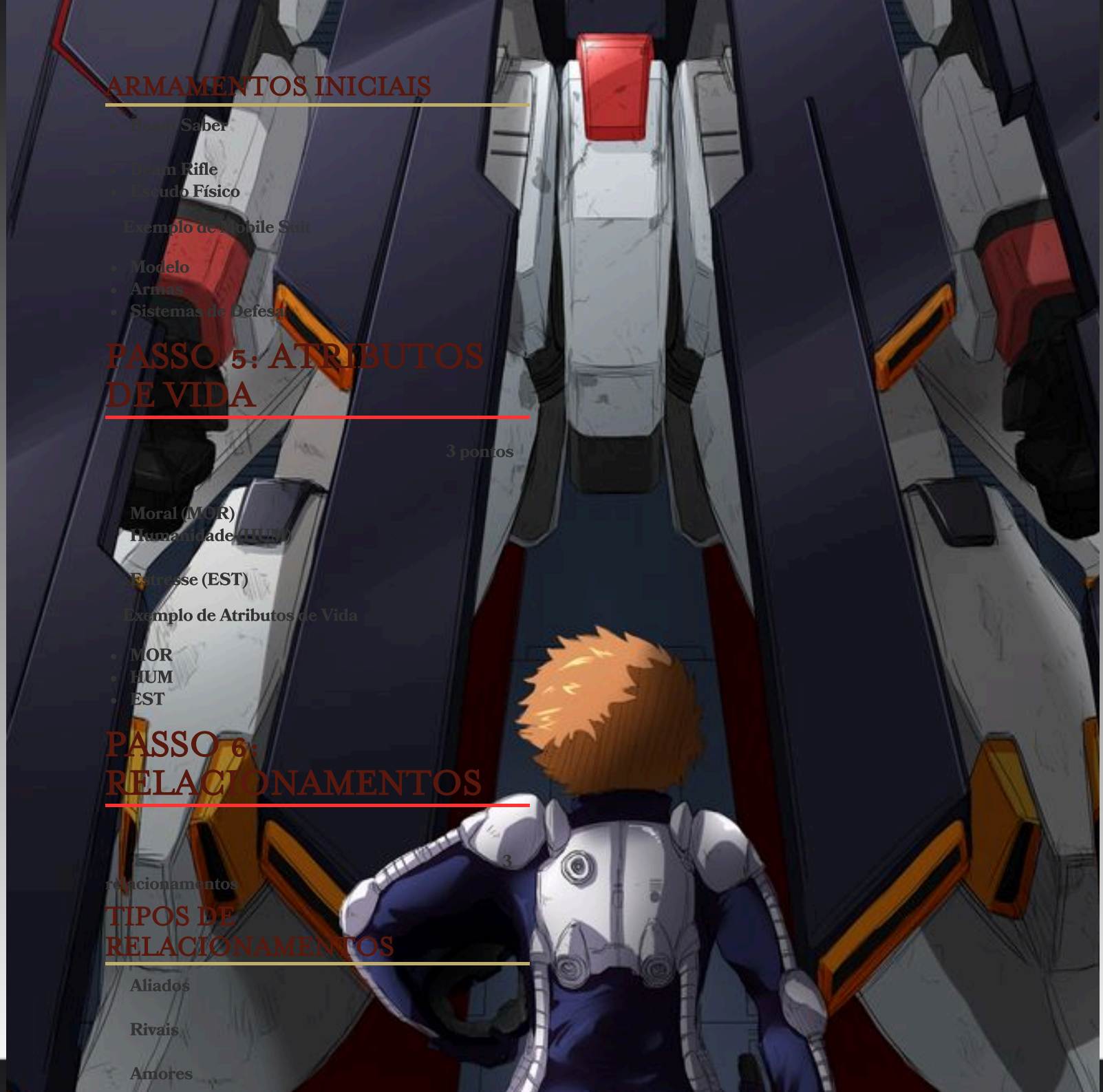
PERSONALIDADE

-
-

-
-

-

personalidade maneirismos traços de conflitos internos



ARMAMENTOS INICIAIS

- Beam Saber
- Beam Rifle
- Escudo Físico

Exemplo de Mobile Suit

- Modelo
- Armas
- Sistemas de Defesa

PASSO 5: ATRIBUTOS DE VIDA

3 pontos

Moral (MOR)
Humanidade (HUM)
Estresse (EST)

Exemplo de Atributos de Vida

- MOR
- HUM
- EST

PASSO 6: RELACIONAMENTOS

3

relacionamentos

TIPOS DE RELACIONAMENTOS

Aliados

Rivais

Amores

Exemplo de Relacionamentos

- **Aliado**
- **Rival**
- **Amor**

SISTEMA DE VIDA: HUMOR, ESTRESSE E HUMANIDADE

Mobile Suit Gundam: The War Chronicles

Humor Estresse Humanidade

1. HUMOR

2. ESTRESSE

3. HUMANIDADE

3 dados de 6 lados (3d6)

COMO FUNCIONA A ROLAGEM DA VIDA

Rolagem dos Dados

3 dados de 6 lados (3d6)

- 1º dado
- 2º dado
- 3º dado

Soma dos Valores

3 e 18

Interpretação dos Resultados

Resultado Total	Estado do Personagem
3-6	Crítico

7-9	Instável
10-12	Equilibrado
13-15	Forte
16-18	Excepcional

O SIGNIFICADO DE CADA ASPECTO

SISTEMA DE VIDA: IMPACTO NAS ACÕES DOS JOGADORES

Mobile Suit Gundam: The War Chronicles Sistema de Vida

Humanidade

Humor Estresse Vida

COMO AS ACÕES AFETAM A VIDA

Humor Estresse Humanidade

1. ACÕES QUE AFETAM O HUMOR

- Aumento de Humor

Efeito
Humor

- Redução de Humor

Efeito
Humor

2. ACÕES QUE AFETAM O ESTRESSE

- Aumento de Estresse
- Redução de Humanidade

Efeito
Humanidade

GANHO E PERDA DE VIDA

Sistema de Vida	Vida
Vida	
Resultado Total 3-6 de Vida	2 pontos
Resultado Total 7-9 Vida	1 ponto de
Resultado Total 10-12 Vida	
Resultado Total 13-15 de Vida	1 ponto
Resultado Total 16-18 pontos de Vida	2

Efeito
Estresse

- **Redução de Estresse**

  Efeito
  Estresse

3. ACÕES QUE AFETAM A HUMANIDADE

- **Aumento de Humanidade**

  Efeito
  Humanidade

CLASSES

classe

PILOTO

- Atributo principal:
- Secundários úteis:
- Função em grupo:

Pilotos famosos no universo Gundam:

MECANICO

- Atributo principal:
- Secundários úteis:

- Função em grupo:

Pode construir ou adaptar peças, criar melhorias temporárias, ou hackear sistemas durante batalhas.

ESPIÃO

- Atributo principal:
- Secundários úteis:

- Função em grupo:

Mercenários têm liberdade moral e são excelentes em cenários caóticos e fora da cadeia de comando.

ESTRATEGISTA

- Atributo principal:
- Secundários úteis:
- Função em grupo:

Com habilidades para prever emboscadas, dar bônus ao grupo, e traçar estratégias em tempo real.

ESCOLHENDO SUA CLASSE

- atributos iniciais
-
-

- **Atributo principal:**
- **Secundários úteis:**

- **Função em grupo:**

Espiões podem operar dentro de bases inimigas, manipular soldados ou até se passar por aliados.

MERCENARIO

HABILIDADES INICIAIS POR CLASSE

duas habilidades iniciais exclusivas

PILOTO

INSTINTO DE COMBATE

ação de esquiva gratuita

MANOBRA ESPECIAL

+2 em um ataque com Mobile Suit

MECANICO

REPARO DE EMERGENCIA

3 pontos de Vida (divididos entre Humor, Humanidade ou Felicidade)

⚙ MODIFICACÃO IMPROVISADA

efeito temporário

ESPIÃO

ESTILO LIVRE

rerrolar qualquer teste

INSTINTO DE SOBREVIVENCIA

+1 em testes de PER

ESTRATEGISTA

COMANDO COORDENADO

+2 em sua próxima ação

PREVISÃO TATICA

REGRAS OPCIONAIS

- aprender habilidades de outras classes
-

INFILTRACÃO SILENCIOSA

MASCARA SOCIAL

vantagem em testes de CAR

MERCENARIO

NIVEIS 1 A 5

nível 1 ao 5 vida atributos

NIVEL 1 – INICIO DA JORNADA

- Pontos de Vida:
- Pontos de Atributo:
- Outros:
- Rank Militar:

NIVEL 2 – PRIMEIRO CONTATO COM A GUERRA

- Pontos de Vida:
- Pontos de Atributo:
- Narrativa:
- Rank Militar:

NIVEL 3 – TESTADO EM COMBATE

- Pontos de Atributo:
- Narrativa:
- Mestre:

NIVEL 5 – SOBREVIVENTE

- Pontos de Vida:
- Pontos de Atributo:
- Narrativa:
- Recomendado:

OBSERVACÕES

- nível 1 ao 10 +1 em cada tipo de Vida
- Pontos de Atributo
- formação emocional e narrativa

- **Pontos de Vida:**

- **Pontos de Atributo:**
- **Narrativa:**

- **Rank Militar:**

NIVEL 4 – CONFIANCA E INSTINTO

- **Pontos de Vida:**

NIVEIS 6 A 10

NIVEL 6 – MARCA NA HISTORIA

- **Pontos de Vida:**
- **Pontos de Atributo:**
- **Narrativa:**
- **Mestre:**

NIVEL 7 – RESISTENCIA FORJADA

- **Pontos de Vida:**
- **Pontos de Atributo:**
- **Narrativa:**
- **Função:**

NIVEL 8 – LOBO DE GUERRA

- **Pontos de Vida:**
- **Narrativa:**
- **Mestre:**

NIVEL 10 – LIMITE DA FORMACÃO

atributos e poder

- **Pontos de Vida:**
- **Pontos de Atributo:**
- **Narrativa:**
- **Função:**

OBSERVACÕES

- **nível 10**
  - **+10 de Humor**
  - **+10 de Estresse**
  - **+10 de Humanidade**
- **nível 11**

atributos

- **checkpoint**

narrativo

- **Pontos de Atributo:**
- **Narrativa:**

- **Rank Militar:** **Sargento** **(Rank 2)**

NIVEL 9 – REFLEXO CONDICIONADO

- **Pontos de Vida:**

- **Pontos de Atributo:**

NIVEIS 11 A 20

aperfeiçoamento técnico
pontos de atributo

REGRAS GERAIS (NIVEIS 11–20)

- Pontos de Vida:
- Pontos de Atributo:
-
-

NIVEL 11 – PRECISÃO APRIMORADA

- +1 em Humor, Estresse e Humanidade
- +2 Pontos de Atributo
-

NIVEL 12 – COMANDO NATURAL

- +1 em Humor, Estresse e Humanidade
- +2 Pontos de Atributo
-

NIVEL 13 – INTEGRAÇÃO COM O

- +1 em Humor, Estresse e Humanidade
- +2 Pontos de Atributo
-

NIVEL 15 – INSTINTO DE SOBREVIVENTE

- +1 em Humor, Est

INTEGRAÇÃO COM O MOBILE SUIT

- +1 em Humor, Estresse e Humanidade
- +2 Pontos de Atributo
-

NIVEL 14 – DECISÕES RAPIDAS

NIVEIS 21 A 35

símbolos vivos da guerra

REGRAS GERAIS (NIVEIS 21–35)

- Pontos de Vida:
- Pontos de Atributo:
-
- Mobile Suits únicos
-

NIVEL 21 – PRESENCA DOMINANTE

- +1 em Humor, Estresse e Humanidade
- +3 Pontos de Atributo
-

NIVEL 22 – CONTROLE TOTAL

- +1 em Humor, Estresse e Humanidade
- +3 Pontos de Atributo
-

NIVEL 23 – CONSCIENCIA

- +3 Pontos de Atributo
-

NIVEL 25 – IMPACTO HISTORICO

- +1 em Humor, Estresse e Humanidade
- +3 Pontos de Atributo
-

NIVEL 26 – ESPIRITO INABALAVEL

- +1 em Humor, Estresse e Humanidade
- +3 Pontos de Atributo
-

NIVEL 27 – UNIDADE COM A MAQUINA

- +1 em Humor, Estresse e Humanidade
- +3 Pontos de Atributo
-

NIVEL 28 – IMPARAVEL

- +1 em Humor, Estresse e Humanidade
- +3 Pontos de Atributo
-

NIVEL 29 – MESTRE DA

CONSCIÊNCIA EXPANDIDA

- +1 em Humor, Estresse e Humanidade
- +3 Pontos de Atributo
-

NIVEL 24 – SUPERACÃO DE LIMITES

- +1 em Humor, Estresse e Humanidade

NIVEL 29 – MESTRE DA GUERRA

- +1 em Humor, Estresse e Humanidade
- +3 Pontos de Atributo
-

NIVEL 30 – LENDA RECONHECIDA

- +1 em Humor, Estresse e Humanidade
- +3 Pontos de Atributo
-

NIVEL 31 – MOBILIZADOR DE TROPAS

- +1 em Humor, Estresse e Humanidade
- +3 Pontos de Atributo
-

NIVEL 32 – FOCO ABSOLUTO

- +1 em Humor, Estresse e Humanidade
- +3 Pontos de Atributo
-

NIVEL 33 – ARMA VIVENTE

- +1 em Humor, Estresse e Humanidade
- +3 Pontos de Atributo
-

NIVEL 34 – CHAMADO PELO DESTINO

- +1 em Humor, Estresse e Humanidade
- +3 Pontos de Atributo
-

- Rank Sugerido: Comandante (Rank 5)

RESUMO (NIVEIS 21–35)

- +15 em Humor, Estresse e Humanidade
- +45 Pontos de Atributo
-

PELO DESTINO

- +1 em Humor, Estresse e Humanidade
- +3 Pontos de Atributo
-

NIVEL 35 – COMANDANTE DE ERAS

NIVEIS 36 A 50

um ícone de poder, ideologia ou transformação

REGRAS GERAIS (NIVEIS 36–50)

- Pontos de Vida:
- Pontos de Atributo:
-
-

NIVEL 36 – INSTINTO TRANSCENDENTE

- +1 em Humor, Estresse e Humanidade
- +4 Pontos de Atributo
-

NIVEL 37 – HEROI OU AMEACA

- +1 em Humor, Estresse e Humanidade
- +4 Pontos de Atributo
-

NIVEL 38 – NOVA GERACÃO

-

NIVEL 40 – ESTRATEGISTA SUPREMO

- +1 em Humor, Estresse e Humanidade
- +4 Pontos de Atributo
-

NIVEL 41 – VONTADE DE FERRO

- +1 em Humor, Estresse e Humanidade
- +4 Pontos de Atributo
-

NIVEL 42 – SIMBOLO DA CAUSA

- +1 em Humor, Estresse e Humanidade
- +4 Pontos de Atributo
-

NIVEL 43 – ESPIRITO DE COMBATE PURO

- +1 em Humor, Estresse e Humanidade
- +4 Pontos de Atributo
-

- +1 em Humor, Estresse e Humanidade
- +4 Pontos de Atributo
-

NIVEL 39 – CONEXÃO MENTAL

- +1 em Humor, Estresse e Humanidade
- +4 Pontos de Atributo

NIVEL 44 – UNIÃO COM O COSMOS

- +1 em Humor, Estresse e Humanidade
- +4 Pontos de Atributo
-

NIVEL 45 – GENERAL DE GUERREIROS

- +1 em Humor, Estresse e Humanidade
- +4 Pontos de Atributo
-

NIVEL 46 – MESTRE DO CAOS

- +1 em Humor, Estresse e Humanidade
- +4 Pontos de Atributo
-

NIVEL 47 – LENDA ENCARNADA

- +1 em Humor, Estresse e Humanidade
- +4 Pontos de Atributo
-

NIVEL 48 – FORCA SINGULAR

- +1 em Humor, Estresse e Humanidade
- +4 Pontos de Atributo
-

NIVEL 49 – ASCENSÃO FINAL

RESUMO FINAL (NIVEIS 36–50)

- +15 em Humor, Estresse e Humanidade
- +60 Pontos de Atributo
-

- +1 em Humor, Estresse e Humanidade
- +4 Pontos de Atributo
-

NIVEL 50 – ICONE ETERNO

- +1 em Humor, Estresse e Humanidade
- +4 Pontos de Atributo
-

SISTEMA DE PROGRESSÃO

nível posição militar

EXPERIENCIA E NIVEL

COMO GANHAR XP

-
-
-
-
-

⬆ COMO SUBIR DE NIVEL

XP

- Pontos de Vida
- Pontos de Atributo
-
-

RANK MILITAR

Rank Militar

Rank	Título Básico	Requisitos Sugeridos
Rank 0		
Rank 1		
Rank		

Função	Descrição
Piloto	
Ranger	
Engenheiro	
Oficial Tático	
Ace Pilot	
Comandante de Esquadrão	
Espião / Operador Especial	

DICAS PARA O MESTRE

- Rank + Função
-
-

PROGRESSÃO HIBRIDA

nível rank função

2
Rank 3
Rank 4
Rank 5

FUNCÕES E ESPECIALIZACÕES

Funções Especiais

ITENS INICIAIS POR CLASSE

itens iniciais

equipamentos básicos

PILOTO

ITENS INICIAIS:

- Mobile Suit (MS) Padrão:

  RGM-79

  GM Zaku I
- Uniforme de Piloto:
- Comunicador de Piloto:
- Faca de Combate:
- Kit de Primeiros Socorros:
- Rifle de Assalto (M-99):
- Óculos de Visão Noturna:
- Suplemento de Energia (Beta):
- 10mil creditos(para uso):

MECANICO

ITENS INICIAIS:

- Drone de Inspeção:
- 5mil creditos(para uso):

MERCENARIO

ITENS INICIAIS:

- Rifle de Assalto (M-99):
- Granada de Fumaça (Mk IV):
- Pistola 9mm:
- Kit de Sobrevivência:
- Colete à Prova de Balas:
- Navalha de Combate:
- Munição Extra:
- 100mil creditos(para uso):

- **Kit de Ferramentas de Reparação:**

- **Pistola de Soldagem:**
- **Rádio de Comunicação:**
- **Colete de Proteção:**
- **Kit de Primeiros Socorros:**
- **Equipamento de Diagnóstico:**

ESPIÃO

ITENS INICIAIS:

- **Disfarce de Identidade (Disfarce de Roupas):**
- **Drone de Reconhecimento:**
- **Pistola de Dardos com Toxinas:**
- **Canivete de Combate:**
- **Kit de Furtividade:**
- **Kit de Câmera Secreta:**
- **Comunicador de Vídeo Criptografado:**
- **3mil creditos(para uso):**

ESTRATEGISTA

ITENS INICIAIS:

- **Comunicador de Estratégia:**
- **Dispositivo de Análise de Campo:**
- **Óculos de Visão Tática:**

REGRAS PARA ITENS INICIAIS

- **Equipamento e Progresso:**
- **Limitações:** **limitações**
- **Uso Estratégico:** **Kit de Furtividade** **Dispositivo de Análise de Campo**

base de equipamentos

- **Plano de Batalha Pré-determinado:**

- **Caneta Laser:**

- **Kit de Primeiros Socorros:**

- **Equipamento de Comunicação de Campo:**

- **6mil creditos(para uso):**

MULTICLASSE: COMBINANDO ESPECIALIZACÕES

multiclasse

QUANDO MULTICLASSEAR?

nível 20 em diante

-
-
-

REGRAS PARA MULTICLASSE

Só é possível ter no máximo duas classes.

duas

A classe secundária começa com 1 habilidade inicial.

apenas 1 das habilidades iniciais

A cada 2 marcos de nível (após o nível 20), pode pegar uma nova habilidade da classe secundária.

Atributos não aumentam automaticamente.

- Mercenário + Piloto:
- Espião + Mecânico:
- Estrategista + Mercenário:

MULTICLASSE E PERSONALIDADE

mudança no personagem

-
-
-

Combinações únicas devem fazer sentido narrativo.

EXEMPLOS DE MULTICLASSE

- **Piloto + Espião:**
- **Mecânico + Estrategista:**

RACAS

1. TERRANOS

DESCRICÃO:

BONUS:

- Resistência Terrana
- Conhecimento da Terra
- Conexões Terranas

HISTORIA EXEMPLO:

-

2. ESPACIAIS

DESCRICÃO:

BONUS:

DESCRICÃO:

BONUS:

- Aprimoramento Cibernético
- Interface de Máquina
- Resistência Cibernética

HISTORIA EXEMPLO:

-

4. NOVOS TIPOS (NEWTYPES)

DESCRICÃO:

BONUS:

- Intuição Psíquica
- Conexão Espiritual
- Precognição

- Adaptação Espacial
- Conhecimento Espacial
- Conexões Coloniais

HISTORIA EXEMPLO:

-

3. CYBER-HUMANOS

HISTORIA EXEMPLO:

-

Boa sorte, piloto!

5. COLONOS ADAPTADOS

DESCRICÃO:

BONUS:

- **Resiliência Colonial**
- **Adaptação Criativa**
- **Conexões Coloniais**

HISTORIA EXEMPLO:

-

6. DESERTORES GENETICOS

DESCRICÃO:

BONUS:

- **Mutação Genética**

- **Resistência Adaptativa**
- **Conexões Rebeldes**

HISTORIA EXEMPLO:

-

ESCOLHA SUA RACA

ORIGENS – RPG DE GUNDAM

. PILOTO DE MOBILE SUIT

Bônus:
Habilidade Inicial:

. OFICIAL TATICO

Bônus:
Habilidade Inicial:

. ENGENHEIRO DE COMBATE

Bônus:
Habilidade Inicial:

. SNIPER DE LONGO ALCANCE

Bônus:
Habilidade Inicial:

. COMANDANTE DE FROTA

Bônus:
Habilidade Inicial:

. PILOTO DE CACA ESPACIAL

Bônus:

. COMANDANTE DE INFANTARIA

Bônus:
Habilidade Inicial:

. ESPECIALISTA EM GUERRA ELETRONICA

Bônus:
Habilidade Inicial:

. PARAQUEDISTA ORBITAL

Bônus:
Habilidade Inicial:

. PILOTO DE TANQUE

Bônus:
Habilidade Inicial:

. AGENTE DE INTELIGENCIA

Bônus:
Habilidade Inicial:

Bônus:
Habilidade Inicial:

. OPERADOR DE RADAR

Bônus:
Habilidade Inicial:

. MEDICO DE CAMPO

Bônus:
Habilidade Inicial:

. INSTRUTOR DE COMBATE

Bônus:
Habilidade Inicial:

. OPERADOR DE ARTILHARIA

Bônus:
Habilidade Inicial:

. FUZILEIRO ESPACIAL

Bônus:
Habilidade Inicial:

. PILOTO DE SUPORTE

Bônus:
Habilidade Inicial:

18. ESPECIALISTA EM DEMOLICÕES

Bônus:
Habilidade Inicial:

. COMISSARIO POLITICO

Bônus:
Habilidade Inicial:

. VETERANO DE GUERRA

Bônus:
Habilidade Inicial:

origem

. COLONO DE SIDE 3

. CIDADÃO DA TERRA

. FILHO DE OFICIAIS

. REFUGIADO DE GUERRA

. MECANICO DE HANGAR

. JOVEM IDEALISTA

. HACKER

. PILOTO DE CORRIDAS

. CIENTISTA OU PESQUISADOR

. POP STAR DAS COLONIAS

. SOLDADO REFORMADO

. PRISIONEIRO LIBERTADO

. RELIGIOSO OU MISTICO

SUBTERRÂNEO

8. ORFÃO DAS ESTRELAS

. CONTRABANDISTA

. JOVEM PROMESSA DA ACADEMIA

. EXPLORADOR DE SETORES ABANDONADOS

. HERDEIRO DE CORPORACÃO

. PROJETO GENETICO OU CIBORGUE

. SOBREVIVENTE DE UM CATACLISMO

. MERCADOR DE ARMAS

. EX-MEMBRO DE UNIDADE DE ELITE

. PESCADOR ESPACIAL

. TRAIDOR REDIMIDO

ENGENHEIRO CIVIL

Bônus:
Habilidade Inicial:

MEDICO CIVIL

Bônus:
Habilidade Inicial:

JORNALISTA DE GUERRA

Bônus:
Habilidade Inicial:

AGRICULTOR

Bônus:
Habilidade Inicial:

PILOTO DE CARGA

Bônus:
Habilidade Inicial:

HACKER

Bônus:
Habilidade Inicial:

MERCADOR

Bônus:
Habilidade Inicial:

ARTISTA

Bônus:
Habilidade Inicial:

ATIVISTA POLITICO

Bônus:
Habilidade Inicial:

TECNICO DE COMUNICACÃO

Bônus:
Habilidade Inicial:

COZINHEIRO

Bônus:
Habilidade Inicial:

LADRÃO

Bônus:
Habilidade Inicial:

SACERDOTE

Bônus:
Habilidade Inicial:

MINERADOR

Bônus:
Habilidade Inicial:

DESENVOLVEDOR DE IA

Bônus:
Habilidade Inicial:

PSICOLOGO

Bônus:
Habilidade Inicial:

Habilidade Inicial:

CIENTISTA

Bônus:
Habilidade Inicial:

PROFESSOR

Bônus:
Habilidade Inicial:

REFUGIADO

PILOTO DE CORRIDA

Bônus:
Habilidade Inicial:

ORIGENS ESPECIAIS

não podem ser escolhidas na criação com aprovação do Mestre

O LENDARIO SOBREVIVENTE

Requisito:

Bônus:
Habilidade:

O HERDEIRO ESQUECIDO

Requisito:

Bônus:
Habilidade:

O ENGENHEIRO VISIONARIO

Requisito:

Bônus:
Habilidade:

O ESPIRITO DA GUERRA

O PROTETOR DO FRACO

Requisito:

Bônus:
Habilidade:

O ASSASSINO FANTASMA

Requisito:

Bônus:
Habilidade:

O PORTADOR DO CODIGO PERDIDO

Requisito:

Bônus:
Habilidade:

O DUELISTA SUPREMO

Requisito:

Bônus:
Habilidade:

O ÚLTIMO TESTEMUNHO

Requisito:

Bônus:
Habilidade:

O ORACULO DO CAMPO DE BATALHA

Requisito:

Bônus:
Habilidade:

Requisito:

Bônus:
Habilidade:

raríssimas **conquistadas**
durante o jogo **aprovação do Mestre**

PROTESES E IMPLANTES CIBERNETICOS

TIPOS DE PROTESES E IMPLANTES

1. PROTESES DE MEMBROS

- Braço Cibernético
    - Benefícios
    - Custo
    - Integração
- Perna Cibernética
    - Benefícios
    - Custo
    - Integração

2. IMPLANTES SENSORIAIS

- Olho Cibernético
    - Benefícios
    - Custo
    - Integração
- Implante Auditivo
    - Benefícios
    - Sistema de Refrigeração Corporal
        - Benefícios
    - Custo
    - Integração

4. IMPLANTES DE COMBATE

- Interface de Piloto
    - Benefícios
    - Custo
    - Integração
- Sistema de Reflexos Aprimorados
    - Benefícios
    - Custo
    - Integração

REGRAS PARA INTEGRACÃO

Tempo de Recuperação

-

-

Compatibilidade

-

-

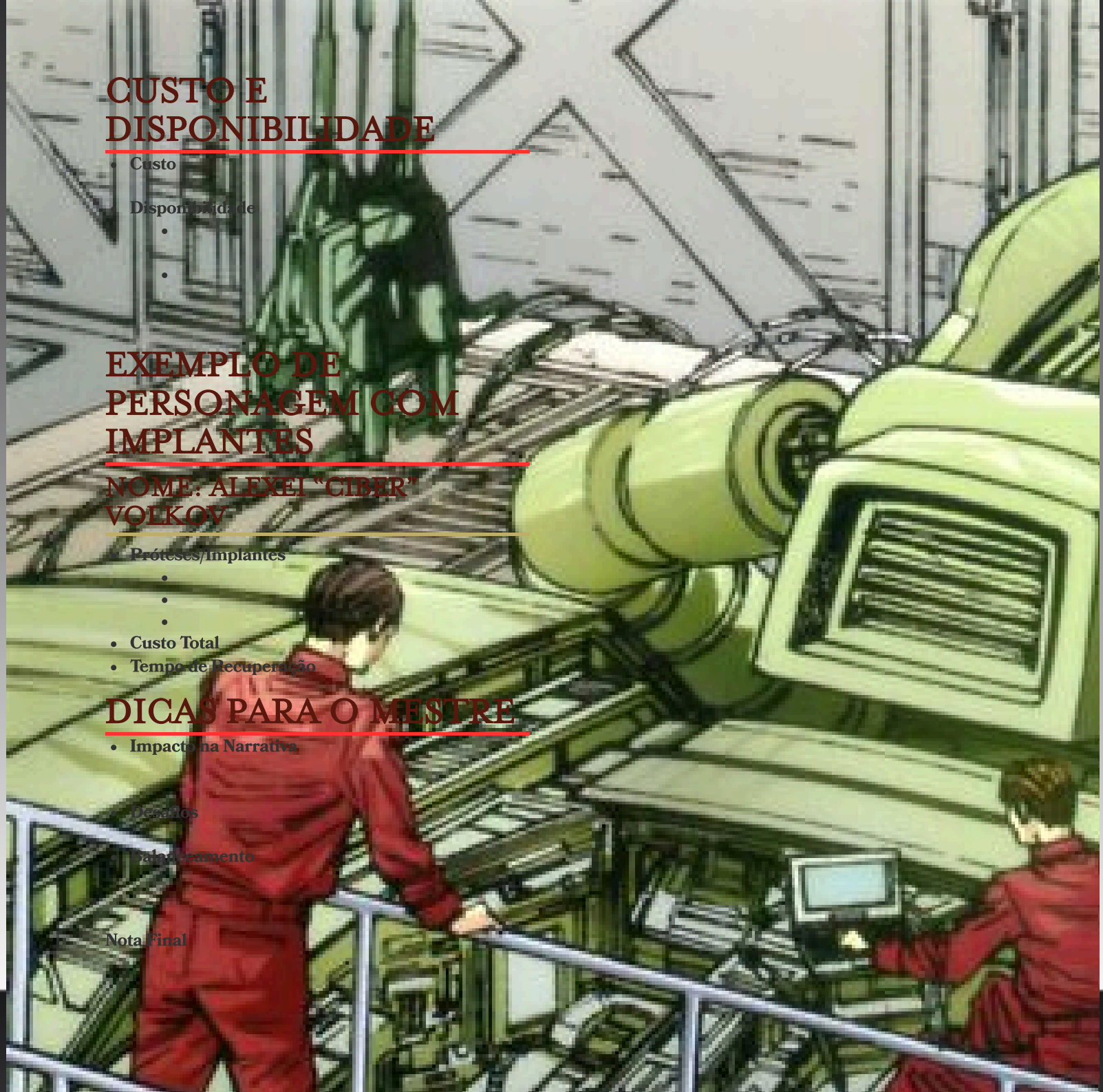
Manutenção

-

- Custo
- Integração

3. IMPLANTES DE SUPORTE

- Pulmão Artificial
  - Benefícios
  - Custo
  - Integração



CUSTO E DISPONIBILIDADE

- Custo
- Disponibilidade
  -
  -

EXEMPLO DE PERSONAGEM COM IMPLANTES

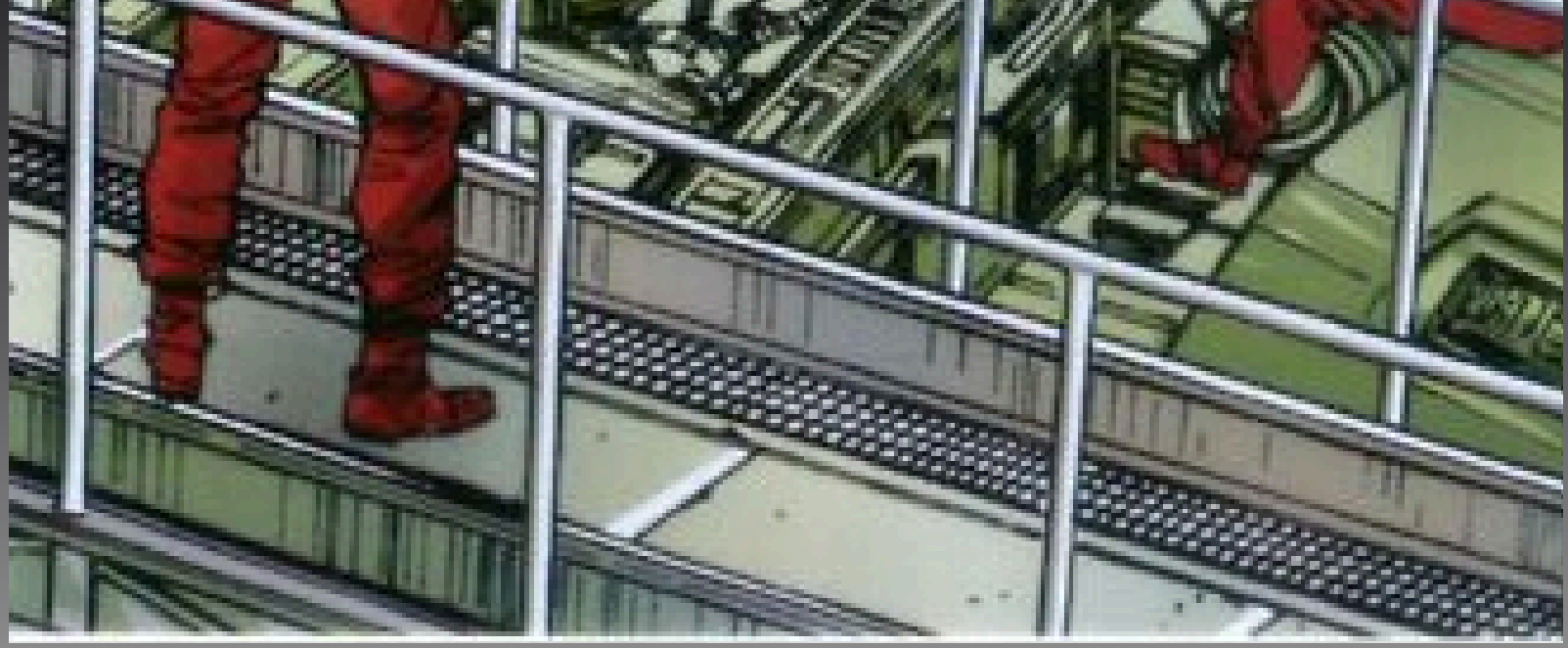
NOME: ALEXEI "CIBER" VOLKOV

- Próteses/Implantes
  -
  -
  -
- Custo Total
- Tempo de Recuperação

DICAS PARA O MESTRE

- Impacto na Narrativa
- Desafios
- Balanceamento

Nota Final



CAPITULO 2: SISTEMA DE COMBATE

Pontos de Resistência (PR)

INICIATIVA E TURNOS

rodadas

Teste de Pilotagem (PIL)

Ordem de Iniciativa

Empates

ACÕES EM COMBATE

1. ATACAR

-
- Defesa do inimigo
-

2. DEFENDER

- Defesa
-

3. MANOBRAR

-
-

CALCULANDO DANO:

- Armas
- Bônus de Atributo

DEFESA:

- Defesa
-

EFEITOS DE COMBATE

1. DANO CRITICO

-
- Dano Crítico
-

2. SOBRECARGA

-
- Sobrecarga
-

3. FALHA DE SISTEMA

-
- Falha de Sistema
-

ESTRATEGIAS DE

4. USAR SISTEMA ESPECIAL

•

•

5. REPARAR

•

•

DANO E RESISTENCIA

ESTRATEGIAS DE COMBATE

1. FLANQUEAR

2. COBERTURA

3. COMBINACÃO DE ATAQUES

EXEMPLO DE COMBATE

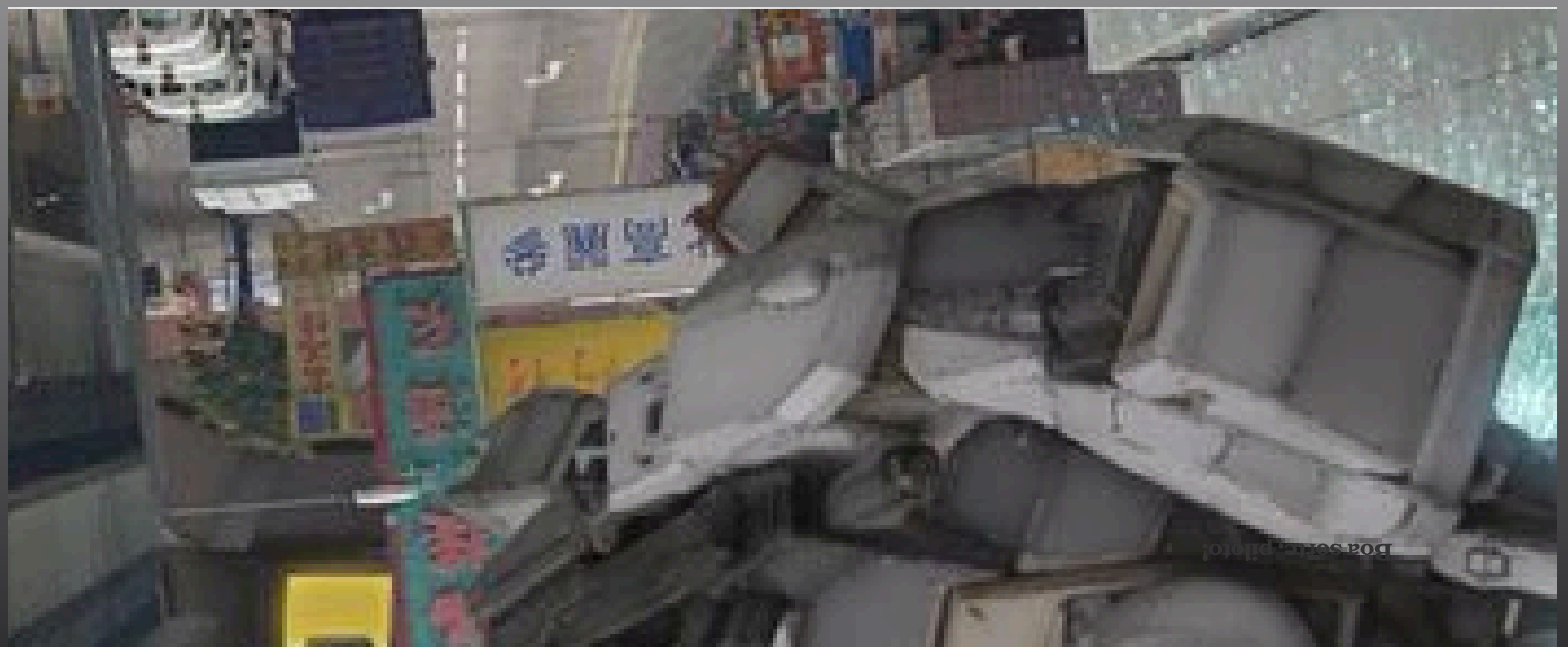
Iniciativa

Ataque de Kae

Defesa do Zaku

Próximo Turno

PRONTO PARA A BATALHA!



ARMAS E EQUIPAMENTOS

ARMAS COMUNS

1. BEAM SABER

- Dano
- Efeito

2. BEAM RIFLE

- Dano
- Efeito

3. BAZOOKA

- Dano
- Efeito

4. HEAT HAWK

- Dano
- Efeito

SISTEMAS ESPECIAIS

1. ESCUDO DE ENERGIA

- Efeito
- Recarga

2. SISTEMA DE FURTIVIDADE

- Efeito
- Recarga

3. OVERCLOCK

1. GRAVIDADE ZERO

- Efeitos
  -
  -
  -

2. ATMOSFERA HOSTIL

- Efeitos
  -
  -

3. AMBIENTES URBANOS

- Efeitos
  -
  -

4. ESPACO ABERTO

- Efeitos
  -
  -

EXEMPLO DE EQUIPAMENTO

MOBILE SUIT: GM II

- Armas
  -
  -
- Sistemas Especiais
  -

3. OVERCLOCK

- Efeito
- Recarga

4. SNIPER DE LONGO ALCANCE

- Efeito
- Recarga

COMBATE EM AMBIENTES ESPECIFICOS

CRIANDO UM CUSTOM MOBILE SUIT

PASSO 1: ESCOLHA O DESIGN BASE

design base

OPCÕES DE DESIGN BASE:

Gundam

- Foco
- Características

- Exemplos

Zaku

- Foco
- Características

- Exemplos

Transformável

- Foco
- Características

- Exemplos

Sniper

- Foco
- Características

- Exemplos

PASSO 2: DEFINA AS ESTATISTICAS BASICAS

Exemplo

-
-
-
-

PASSO 3: ESCOLHA AS ARMAS

Pontos de Customização (PC)

ARMAS COMUNS:

Beam Rifle

- Dano
- Alcance
- Custo

Beam Saber

- Dano
- Alcance
- Custo

Shield

- Defesa
- Custo

Gatling Gun

- Dano
- Alcance
- Custo

Sniper Rifle

- Dano
- Alcance
- Custo

Estatística	Descrição
Mobilidade	
Armadura	
Energia	
Carga	

PONTOS DE ATRIBUTO:

- 20 pontos
-

PASSO 4: ADICIONE SISTEMAS ESPECIAIS

Pontos de Customização (PC)

SISTEMAS ESPECIAIS:

Trans-Am System

- Efeito
- Custo

Psycho-Frame

- Efeito
- Custo

GN Drive

- Efeito
- Custo

Stealth System

- Efeito
- Custo

Flight Pack

- Efeito
- Custo

PASSO 5: CALCULE O CUSTO TOTAL

custo total

Design Base	Custo Base	Custo por Sistema

Construção Legal

-
-
-

Construção Ilegal

-
-
-

EXEMPLO DE CUSTOM MOBILE SUIT

NOME: GUNDAM RX-78-01 "STRIKER"

- Design Base
- Estatísticas
  -
  -
  -
  -
- Armas
  -
  -
- Sistemas Especiais
  -
- Custo Total
- Tempo de Construção

DICAS PARA O MESTRE

- Balanceamento
- Recursos
- História

Nota Final

Exemplo

-
-
- **Total**

PASSO 6: CONSTRUA O MOBILE SUIT

PRONTO PARA A BATALHA!

Boa sorte, piloto!

COMBATE EM EQUIPE

AÇÕES COORDENADAS

Ações Coordenadas

1. ATAQUE COMBINADO

- Descrição
- Efeito

2. COBERTURA ALIADA

- Descrição
- Efeito

3. MANOBRA DE DISTRACÃO

- Descrição
- Efeito

ESTRATEGIAS AVANCADAS

1. FLANQUEAR O INIMIGO

- Efeito

EFEITOS DE MORAL E ESTRESSE

Moral Estresse

1. MORAL ALTO (MOR 4-5)

- Efeitos
  -
  -

2. MORAL BAIXO (MOR 1-2)

- Efeitos
  -
  -

3. ESTRESSE ALTO (EST 4-5)

- Efeitos
  -
  -

4. ESTRESSE BAIXO (EST 1-2)

- Efeitos
  -
  -

EXEMPLO DE COMBATE EM EQUIPE

- Descrição
- Efeito

2. BLOQUEAR ROTAS DE FUGA

- Descrição
- Efeito

3. USO DE TERRENO

- Descrição

Iniciativa

-
-
-

Ataque Combinado

-
-
-
-
-

Cobertura Aliada

-
-

PRONTO PARA A BATALHA!

Boa sorte, piloto!

SISTEMAS DE LUTA EM GUNDAM

1. ALICE (ADVANCED LOGISTIC & INCONSEQUENCE COGNIZING EQUIPMENT)

DESCRICÃO:

BENEFICIOS:

- Aprendizado Rápido
- Decisões Autônomas

2. ZERO SYSTEM

DESCRICÃO:

BENEFICIOS:

- Precognição
- Previsão de Movimentos
- Eficiência Máxima

DESVANTAGENS:

- Sobrecarga Mental
- Perda de Controle

EXEMPLO DE USO:

-

- **Eficiência Máxima**

DESVANTAGENS:

- **Dependência**

- **Falha de Sistema**

EXEMPLO DE USO:

-

3. NT-D (NEWTYPE-DESTROYER SYSTEM)

DESCRICÃO:

BENEFICIOS:

- Contra-Habilidades Psíquicas
- Aumento de Atributos
- Modo Destruidor

DESVANTAGENS:

- Sobrecarga
  Falha de Sistema
- Dano ao Piloto

EXEMPLO DE USO:

-

4. TRANS-AM

DESCRICÃO:

BENEFICIOS:

- Aumento de Velocidade
- Aumento de Dano
- Invisibilidade

DESCRICÃO:

BENEFICIOS:

- Aumento de Atributos
- Reflexos Aprimorados
- Precisão Máxima

DESVANTAGENS:

- Esgotamento
- Estresse

EXEMPLO DE USO:

-

6. ALAYA-VIJNANA SYSTEM

DESCRICÃO:

BENEFICIOS:

- Sincronização Neural
- Controle Total
- Eficiência Máxima

DESVANTAGENS:

- Risco de Sobrecarga

DESVANTAGENS:

- **Esgotamento**

- **Vulnerabilidade**

EXEMPLO DE USO:

-

5. SEED MODE

- **Dependência**

EXEMPLO DE USO:

-

PRONTO PARA A BATALHA!

Boa sorte, piloto!

MAIS SISTEMAS DE LUTA EM GUNDAM

7. BIOSENSOR

DESCRICÃO:

BENEFICIOS:

- Reação Emocional
- Aumento de Dano
- Defesa Psíquica

DESVANTAGENS:

- Instabilidade

Falha de Sistema

- Estresse

EXEMPLO DE USO:

-

8. PSYCHO-FRAME

DESCRICÃO

- Sobrecarga Psíquica
- Dependência

EXEMPLO DE USO:

-

9. NITRO SYSTEM

DESCRICÃO:

BENEFICIOS:

- Aumento de Velocidade
- Aumento de Dano
- Invisibilidade

DESVANTAGENS:

- Esgotamento
- Vulnerabilidade

EXEMPLO DE USO:

-

DESCRIÇÃO:

BENEFICIOS:

- **Controle Psíquico**
- **Precognição**
- **Ataque Psíquico**

DESVANTAGENS:

10. VEDA

DESCRICÃO:

BENEFICIOS:

- Coordenação Tática
- Suporte Logístico
- Previsão de Movimentos

DESVANTAGENS:

- Dependência
- Vulnerabilidade a Hackers
  Falha de Sistema

EXEMPLO DE USO:

-

11. GUND FORMAT

DESCRICÃO:

BENEFICIOS:

- Sincronização Neural
- Controle Total
- Eficiência Máxima

DESVANTAGENS:

BENEFICIOS:

- Aumento de Atributos
- Contra-Habilidades Psíquicas
- Modo Destruidor

DESVANTAGENS:

- Sobrecarga
  Falha de Sistema
- Dano ao Piloto

EXEMPLO DE USO:

-

SATELLITE SYSTEM

Satellite System

BENEFICIOS:

- Recarga de Energia
- Ataque Orbital
- Desvantagem

Exemplo

- Risco de Sobrecarga
- Dependência

EXEMPLO DE USO:

-

12. EXAM-D

DESCRICÃO:

PRONTO PARA A BATALHA!

MAIS SISTEMAS PARA MOBILE SUIT GUNDAM RPG

CUSTOMIZACÃO DE MOBILE SUITS

PASSOS PARA CUSTOMIZACÃO:

Escolha uma Base

Adicione Melhorias

- Armadura Reforçada
- Propulsores Adicionais
- Arma Personalizada

Pontos de Customização

Exemplo

COMBATE EM GRAVIDADE ZERO

REGRAS ESPECIAIS:

- Mobilidade

Moral Baixo
Moral Quebrado

COMO O MORAL MUDA:

- Vitórias
- Derrotas
- Eventos Traumáticos

EVENTOS ALEATORIOS EM BATALHA

TABELA DE EVENTOS ALEATORIOS (D6):

d6	Evento
	Falha no Sistema
	Interferência de Comunicação
	Recarga de Arma
	Ataque Surpresa
	Aliado Ferido
	Sorte Inesperada

Uso

DICAS PARA O MESTRE

- Balanceamento
- Narrativa
- Feedback

- Deriva

- Propulsores

Dica

Nota Final

SISTEMA DE MORAL

NIVEIS DE MORAL:

Alto Moral
Moral Normal

CAPITULO 4: MOBILE SUITS ESPECIAIS E CUSTOMIZACÕES

TIPOS DE MOBILE SUITS

1. MOBILE SUITS DE COMBATE

- Foco
- Exemplos
- Características

2. MOBILE SUITS DE SUPORTE

- Foco
- Exemplos
- Características

3. MOBILE SUITS DE LONGO ALCANCE

- Foco
- Exemplos
- Características

4. MOBILE SUITS DE ALTA MOBILIDADE

- Foco
- Exemplos
- Características

CUSTOMIZACÕES DE MOBILE SUITS

- Escudo de Energia
- Armadura Reforçada
- Sistema de Furtividade
- Sistema de Contramedidas

3. UPGRADES DE MOBILIDADE

- Propulsores Adicionais
- Asas de Voo
- Sistema de Flutuação

4. SISTEMAS ESPECIAIS

- HADES
- Trans-Am
- Psycho-Frame

EXEMPLO DE CUSTOMIZACÃO

MOBILE SUIT: GUNDAM RX-78-2

- Armas
  -
  -
- Sistemas de Defesa
  -

MOBILE SUITS

1. ARMAS

- Beam Saber

- Beam Rifle
- Bazooka
- Heat Hawk

- Sniper Rifle

2. SISTEMAS DE DEFESA

-
- Upgrades de Mobilidade
  -

- Sistemas Especiais
  -

REGRAS PARA CUSTOMIZACÃO

Pontos de Customização (PC)

-
-

Limitações

-
-

Reparos e Modificações

-
-

PRONTO PARA A BATALHA!

Boa sorte, piloto!

MOBILE SUITS LENDARIOS E PROTOTIPOS EXPERIMENTAIS

MOBILE SUITS LENDARIOS

1. GUNDAM RX-78-2

- Descrição
- Habilidades Únicas
  - Learning Computer
- Como Obter

3. GUNDAM WING ZERO

- Descrição
- Habilidades Únicas
  - ZERO System
  - Twin Buster Rifle
- Como Obter

    - Beam Rifle de Alta Potência

- Como Obter

2. ZAKU II (CHAR'S CUSTOM)

- Descrição

- Habilidades Únicas
    - Triple Speed

    - Heat Hawk Aprimorado

PROTOTIPOS EXPERIMENTAIS

1. GUNDAM GP01-FB (ZEPHYRANTHES FULL BURNERN)

- Descrição
- Habilidades Únicas
  - Full Burnern Mode
  - Beam Rifle de Longo Alcance
- Como Obter

2. GUNDAM BARBATOS LUPUS REX

- Descrição
- Habilidades Únicas
  - Alaya-Vijnana System
  - Mace Weapon
- Como Obter

3. GUNDAM UNICORN (DESTROY MODE)

- Descrição
- Habilidades Únicas
  - NT-D System
  - Beam Magnum
- Como Obter
- Descrição
- Exemplos

3. EXPLORACÃO

- Descrição
- Exemplos

4. RECOMPENSAS DE CAMPANHA

- Descrição
- Exemplos

EXEMPLO DE MISSÃO PARA OBTER UM UPGRADE RARO

MISSÃO: "A ÚLTIMA DEFESA DA COLONIA"

- Objetivo
- Recompensa
- Desafios
  -
  -
  -

PRONTO PARA A BATALHA!

Boa sorte, piloto!

COMO OBTER UPGRADES RAROS

1. MISSÕES ESPECIAIS

- **Descrição**
- **Exemplos**

2. INIMIGOS PODEROSOS

CRIACÃO DE MOBILE SUITS PERSONALIZADOS

PASSO 1: ESCOLHA O CHASSIS

1. CHASSIS LEVE

- Mobilidade
- Resistência
- Capacidade de Upgrades

2. CHASSIS MEDIO

- Mobilidade
- Resistência
- Capacidade de Upgrades

3. CHASSIS PESADO

- Mobilidade
- Resistência
- Capacidade de Upgrades

PASSO 2: ESCOLHA AS ARMAS

- Beam Magnum
- Twin Buster Rifle
- GN Sword

PASSO 3: ESCOLHA OS SISTEMAS DE DEFESA

1. ESCUDOS

- Escudo de Energia
- Escudo Físico

2. ARMADURAS

- Armadura Reforçada
- Armadura de Fase Shift

3. SISTEMAS DE FURTIVIDADE

- Sistema de Furtividade
- Sistema de Contramedidas

PASSO 4: ESCOLHA HABILIDADES ESPECIAIS

1. SISTEMAS DE AUMENTO DE DESEMPENHO

1. ARMAS DE CORPO A CORPO

- Beam Saber
- Heat Hawk

- Mace Weapon

2. ARMAS DE LONGO ALCANCE

- Beam Rifle
- Sniper Rifle

- Bazooka

3. ARMAS ESPECIAIS

- Trans-Am

- HADES

2. SISTEMAS PSIQUICOS

- Psycho-Frame
- NT-D System

3. SISTEMAS DE SUPORTE

- Veda
- Reparo Automático

PASSO 5: PONTOS DE CUSTOMIZACÃO (PC)

15 Pontos

- Custo
- Armas
- Sistemas de Defesa
- Habilidades Especiais

EXEMPLO DE CRIACÃO:

MOBILE SUIT PERSONALIZADO: "STRIKE NOVA"

- Chassis
- Armas
- Sistemas de Defesa
- Habilidades Especiais
- Total

PRONTO PARA A BATALHA!

Boa sorte, piloto!

CAPITULO 5: MOBILE ARMORS

O QUE E UM MOBILE ARMOR?

CARACTERISTICAS COMUNS:

- Tamanho
- Armas
- Defesas
- Mobilidade

TIPOS DE MOBILE ARMORS

1. MOBILE ARMORS DE COMBATE

- Foco
- Exemplos
- Habilidades Únicas
    - Canhão de Mega Partículas
    - Campo de Defesa I-Field
    - Habilidades Únicas
        - Ataque de Impacto
        - Propulsores de Alta Velocidade

COMO ENFRENTAR UM MOBILE ARMOR

1. ATAQUES COORDENADOS

- Descrição
- Efeito

2. EXPLORAR PONTOS FRACOS

- Descrição
- Efeito

3. USO DE TERRENO

- Descrição
- Efeito

4. SISTEMAS ESPECIAIS

- Descrição
- Efeito

2. MOBILE ARMORS DE SUPORTE

- Foco
- Exemplos
- Habilidades Únicas
    - Sistema de Comando
    - Reparo Automático

3. MOBILE ARMORS DE ASSALTO

- Foco
- Exemplos

PILOTANDO UM MOBILE ARMOR

1. REQUISITOS

- Habilidades
- Treinamento

2. BENEFICIOS

- Poder de Fogo
- Defesas
- Presença no Campo

3. DESVANTAGENS

- Mobilidade
- Alvo Prioritário

EXEMPLO DE MOBILE ARMOR: BIG ZAM

DESCRICÃO:

HABILIDADES ÚNICAS:

- Canhão de Mega Partículas
- Campo de Defesa I-Field
- Sistema de Regeneração

COMO ENFRENTAR:

COMO ENFRENTAR:

- Ataques Coordenados
- Explorar Pontos Fracos

PRONTO PARA A BATALHA!

Boa sorte, piloto!

COMBATE COM MOBILE ARMORS

ACÕES ESPECIAIS DE MOBILE ARMORS

1. ATAQUE DE AREA

- Descrição
- Efeito
- Recarga

2. CAMPO DE DEFESA I-FIELD

- Descrição
- Efeito
- Duração

3. SISTEMA DE REGENERACÃO

- Descrição
- Efeito
- Limitação

4. ATAQUE DE IMPACTO

- Descrição
- Efeito
- Recarga

2. FALHA DE SISTEMA

- Descrição
- Efeito

3. DESTRUICÃO TOTAL

- Descrição
- Efeito

EXEMPLO DE COMBATE COM MOBILE ARMOR

CENARIO:

Big Zam

Iniciativa

-
-
-

Ataque de Kael

-
-
-
-

Ataque de Área do Big Zam

- Canhão de Mega Partículas
-
-

Ataque Coordenado

-

DANO CRITICO EM MOBILE ARMORS

1. PONTOS FRACOS

- **Descrição**

- **Efeito**

Falha de Sistema

-

Campo de Defesa I-Field

PRONTO PARA A BATALHA!

Boa sorte, piloto!

PILOTANDO MOBILE ARMORS

REQUISITOS PARA PILOTAR UM MOBILE ARMOR

1. HABILIDADES MINIMAS

- Pilotagem (PIL)
- Engenharia (ENG)
- Liderança (LID)

2. TREINAMENTO ESPECIAL

- Descrição
- Duração

3. APROVACÃO DO NARRADOR

- Descrição

BENEFICIOS DE PILOTAR UM MOBILE

- Exemplo Campo de Defesa I-Field

3. PRESENCA NO CAMPO

- Descrição
- Exemplo

DESVANTAGENS DE PILOTAR UM MOBILE ARMOR

1. MOBILIDADE REDUZIDA

- Descrição
- Efeito

2. ALVO PRIORITARIO

- Descrição
- Efeito

3. CONSUMO DE ENERGIA

- Descrição

PILOTAR UM MOBILE ARMOR

1. PODER DE FOGO

- **Descrição**
- **Exemplo** Canhão de Mega Partículas

2. DEFESAS AVANCADAS

- **Descrição**

- **Efeito**

EXEMPLO DE USO EM COMBATE

CENARIO:

Big Zam

Iniciativa

-
-

Ataque de Área

- **Canhão de Mega Partículas**
-
-

Defesa

- **Campo de Defesa I-Field**
-

Ataque Coordenado

-

Falha de Sistema

- **Campo de Defesa I-Field**

PRONTO PARA A BATALHA!

Boa sorte, piloto!

CAPITULO 6: NEWTYPES

O QUE E UM NEWTYPE?

CARACTERISTICAS COMUNS:

- Habilidades Psíquicas
- Conexão Espiritual
- Impacto no Combate

HABILIDADES DE NEWTYPES

1. PRECOGNICÃO

- Descrição
- Efeito

2. TELEPATIA

- Descrição

5. SINCRONIZACÃO COM MOBILE SUIT

- Descrição
- Efeito

IMPACTO NO COMBATE

1. AUMENTO DE PRECISÃO

- Descrição
- Efeito

2. EVASÃO SUPERIOR

- Descrição
- Efeito

3. COORDENACÃO DE EQUIPE

- Descrição
- Efeito

INTERPRETANDO UM PERSONAGEM NEWTYPE

1. HISTORIA PESSOAL

- Efeito

3. EMPATIA

- Descrição
- Efeito

4. ATAQUE PSIQUICO

- Descrição
- Efeito

- Descrição
- Exemplo

2. CONFLITOS INTERNOS

- Descrição
- Exemplo

3. CONEXÃO COM O UNIVERSO

- Descrição
- Exemplo

EXEMPLO DE PERSONAGEM NEWTYPE

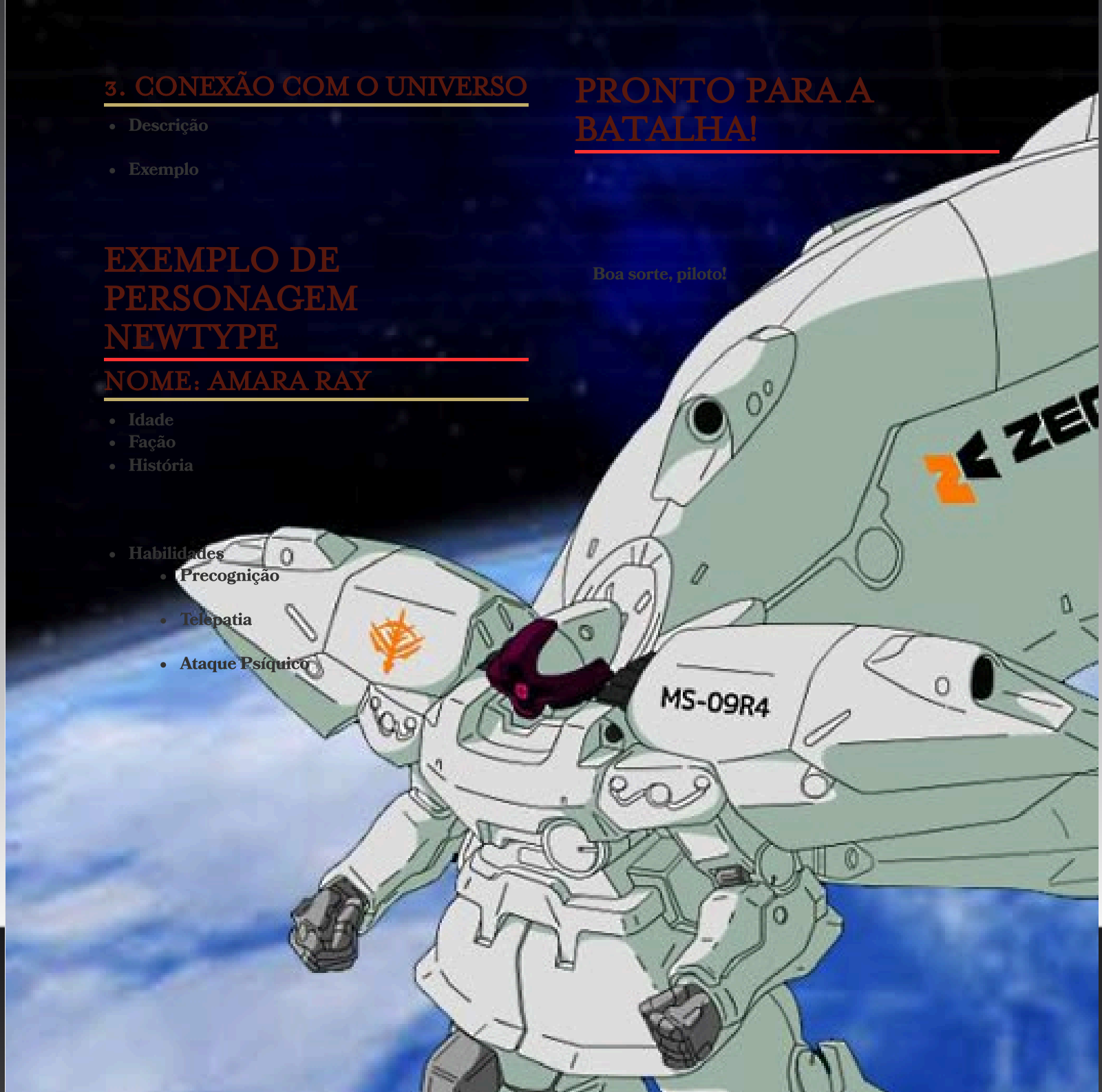
NOME: AMARA RAY

- Idade
- Facção
- História

- Habilidades
  - Precognição
  - Telepatia
  - Ataque Psíquico

PRONTO PARA A BATALHA!

Boa sorte, piloto!



HABILIDADES PSIQUICAS E SOBRECARGA

REGRAS PARA HABILIDADES PSIQUICAS

Pontos Psíquicos (PP)

1. PONTOS PSIQUICOS (PP)

- Descrição
- Recarga

2. CUSTO DE HABILIDADES

- Precognição
- Telepatia
- Empatia
- Ataque Psíquico
- Sincronização com Mobile Suit

3. EFEITOS DE SOBRECARGA

- Descrição
- Efeito

EFEITOS DE ESTRESSE E SOBRECARGA PSIQUICA

- Descrição
- Efeito

EXEMPLO DE USO EM COMBATE

CENARIO:

Iniciativa

-
-

Precognição

- Precognição
-

Ataque Psíquico

- Ataque Psíquico
-
-

Sobrecarga Psíquica

- Sincronização com Mobile Suit
-

Recuperação

-

PRONTO PARA A BATALHA!

1. ESTRESSE ALTO (EST 4-5)

- **Efeitos**
  -
  -

2. SOBRECARGA PSIQUICA

- **Descrição**
- **Efeito**

3. RECUPERACÃO

Boa sorte, piloto!

CAPITULO 7: BASES SECRETAS E ROUBO DE MOBILE SUITS

TIPOS DE BASES SECRETAS

1. BASES TERRESTRES

- Descrição
- Exemplos
- Desafios

2. BASES ESPACIAIS

- Descrição
- Exemplos
- Desafios

3. BASES SUBTERRANEAS

- Descrição
- Exemplos
- Desafios

PLANEJANDO A INVASÃO

- Exemplos

3. PLANO DE ACÃO

- Descrição
- Exemplos

EXECUTANDO A OPERACÃO

1. INFILTRACÃO

- Descrição
- Exemplos

2. LOCALIZACÃO DO MOBILE SUIT

- Descrição
- Exemplos

3. ROUBO

- Descrição
- Exemplos

4. ESCAPE

- Descrição
- Exemplos

INVASÃO

1. COLETA DE INTELIGENCIA

- **Descrição**
- **Exemplos**

2. ESCOLHA DA EQUIPE

- **Descrição**

REGRAS PARA ROUBO DE MOBILE SUITS

1. TESTES DE HABILIDADE

- Infiltração
- Hackeamento
- Combate

2. RISCOS

- Detecção
- Falha de Sistema
- Perseguição

3. RECOMPENSAS

- Mobile Suit Roubado
- Recursos

EXEMPLO DE OPERACÃO

CENARIO:

Coleta de Inteligência

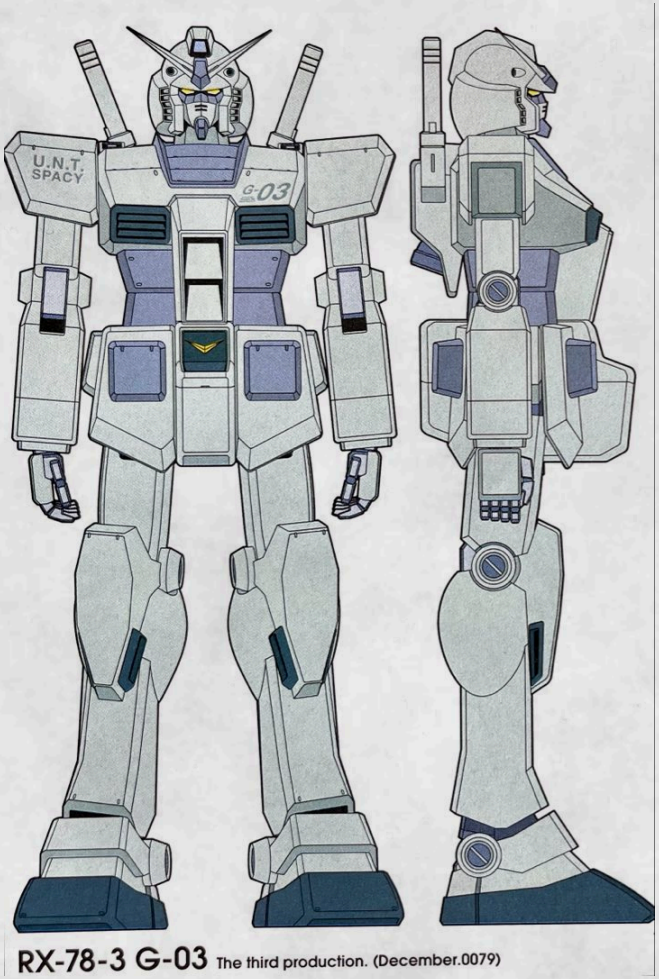
-

Escolha da Equipe

-

PRONTO PARA A MISSÃO!

Boa sorte, piloto!



Plano de Ação

-

Execução

-
-
-

INFILTRACÃO E COMBATE EM BASES SECRETAS

REGRAS PARA INFILTRACÃO

1. TESTES DE FURTIVIDADE

- Descrição
- Dificuldade
- Falha

2. DISFARCES

- Descrição
- Efeito
- Riscos

3. DISTRACÕES

- Descrição
- Efeito
- Exemplos

SISTEMAS DE SEGURANCA

3. PORTAS BLINDADAS

- Descrição
- Contramedidas

4. PATRULHAS DE GUARDAS

- Descrição
- Contramedidas

COMBATE DENTRO DE BASES

1. ESPACOS CONFINADOS

- Descrição
- Efeito

2. COBERTURA LIMITADA

- Descrição
- Efeito

3. RISCOS COLATERAIS

- Descrição
- Efeito

1. CAMERAS DE VIGILANCIA

- **Descrição**
- **Contramedidas**

2. SENSORES DE MOVIMENTO

- **Descrição**

- **Contramedidas**

EXEMPLO DE SITUACÃO DE RISCO

CENÁRIO:

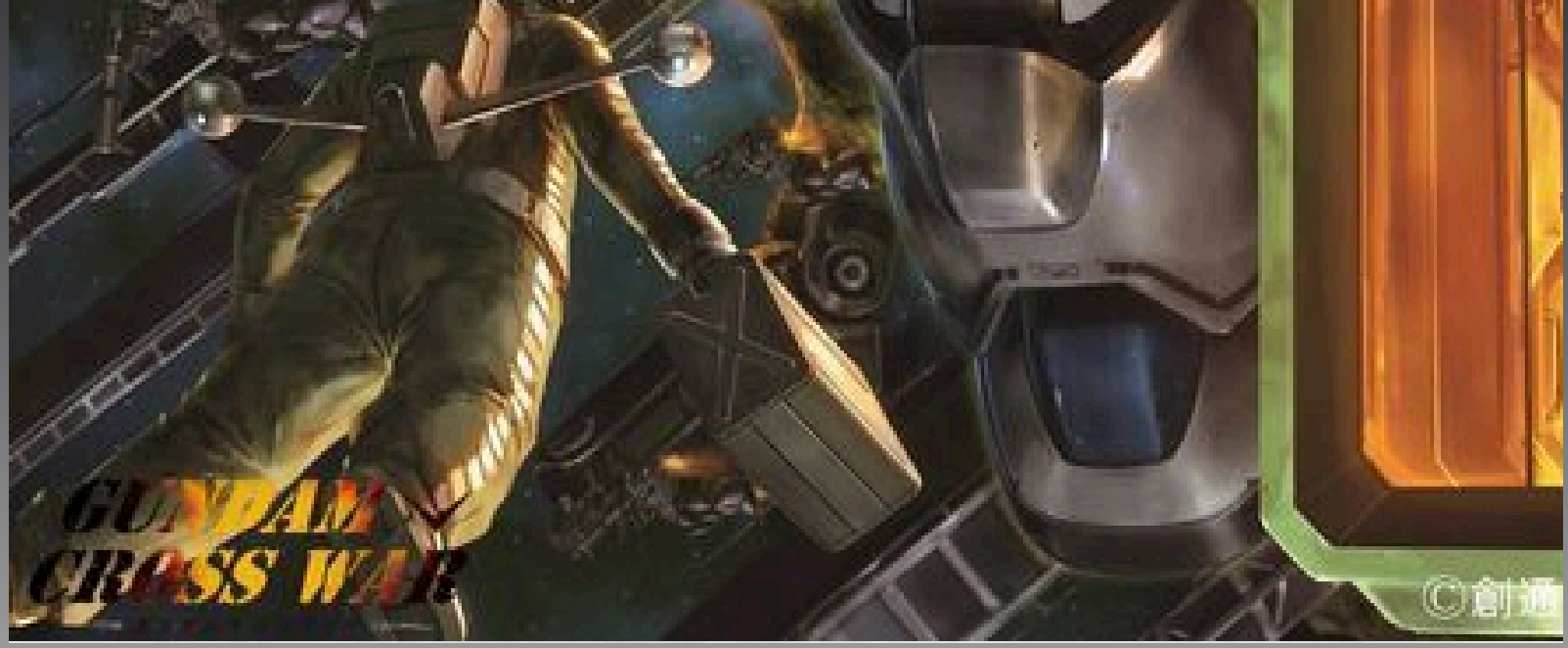
etecção

Combate

cape

PRONTO PARA A MISSÃO!

a sorte, piloto!


GUNDAM
CROSS WAR
©創通

ESCAPE E PERSEGUICÃO

REGRAS PARA ESCAPE

1. ROTAS DE FUGA

- Descrição
- Efeito
- Exemplos

2. DISTRACÕES

- Descrição
- Efeito
- Exemplos

3. COMBATE DURANTE A FUGA

- Descrição
- Efeito
- Riscos

SISTEMAS DE ALARME

1. BLOQUEIO DE PORTAS

- Descrição
- Contramedidas

DIFICULDADES POS-ROUBO

1. PERSEGUICÃO CONTINUA

- Descrição
- Efeito

2. DANO AO MOBILE SUIT ROUBADO

- Descrição
- Efeito

3. RASTREAMENTO

- Descrição
- Efeito

EXEMPLO DE SITUACÃO DE FUGA

CENARIO:

Alarme Ativado

-

- **Descrição**
- **Contramedidas**

2. PERSEGUIDORES AUTOMATICOS

- **Descrição**
- **Contramedidas**

3. REFORCOS INIMIGOS

Escape

-
-

Perseguição

-
-

Fuga Bem-Sucedida

-

PRONTO PARA A MISSÃO!

Boa sorte, piloto!

CAPITULO 8: ACES PILOTS

Aces Pilots

O QUE E UM ACE PILOT?

CARACTERISTICAS DE UM ACE PILOT:

- Habilidades Excepcionais
- Táticas Únicas

- Descrição
- Requisito

2. REALIZAR FEITOS HEROICOS

- Descrição
- Exemplos

3. PERSONALIZAR O MOBILE SUIT

- Descrição
- Exemplos

4. GANHAR RECONHECIMENTO

- Descrição

- Mobile Suit Personalizado

- Reputação

COMO SE TORNAR UM ACE PILOT

1. ACUMULAR VITORIAS

- Exemplos

HABILIDADES ÚNICAS DE ACES PILOTS

1. INSTINTO DE COMBATE

- Descrição
- Efeito

2. ATAQUE FATAL

- Descrição
- Efeito

3. TATICA RELAMPAGO

- Descrição
- Efeito

4. PRESENCA NO CAMPO

- Descrição
- Efeito

EXEMPLOS DE ACES PILOTS FAMOSOS

1. CHAR AZNABLE (O COMETA VERMELHO)

- Habilidades
- Feitos

2. AMURO RAY (O PILOTO DO GUNDAM)

- Habilidades
- Feitos

3. MIKAZUKI AUGUS (O

DEMONIO DE TEKKADAN)

- Habilidades
- Feitos

PRONTO PARA SE TORNAR UM ACE?

Boa sorte, piloto!

HABILIDADES E DESAFIOS DOS ACES PILOTS

GANHANDO HABILIDADES DE ACE

1. ACUMULAR VITORIAS

- Descrição
- Requisito
- Recompensa

2. REALIZAR FEITOS HEROICOS

- Descrição
- Exemplos
- Recompensa

3. PERSONALIZAR O MOBILE SUIT

- Descrição
- Exemplos
- Recompensa

- Descrição
- Exemplos

3. MOBILE SUIT PERSONALIZADO

- Descrição
- Efeito

DESAFIOS ENFRENTADOS POR ACES

1. ALVO PRIORITARIO

- Descrição
- Efeito

2. EXPECTATIVAS ALTAS

- Descrição
- Efeito

3. RESPONSABILIDADES ADICIONAIS

- Descrição
- Efeito

BENEFICIOS DE SER UM ACE

1. RESPEITO E RECONHECIMENTO

- **Descrição**
- **Efeito**

2. HABILIDADES ÚNICAS

EXEMPLOS DE SITUACÕES PARA ACES

1. PROTECÃO DE ALIADOS

- Descrição
- Exemplo

2. DESTRUICÃO DE UM MOBILE ARMOR

- Descrição
- Exemplo

3. MISSÃO IMPOSSIVEL

- Descrição
- Exemplo

PRONTO PARA SE TORNAR UM ACE?

Boa sorte, piloto!

MOBILE SUITS DE ACES PILOTS

PERSONALIZACÃO DE MOBILE SUITS DE ACES

1. ARMAS EXCLUSIVAS

- Descrição
- Descrição
- Exemplos
- Efeito

4. APARENCIA PERSONALIZADA

- Descrição
- Efeito

EXEMPLOS DE MOBILE SUITS LENDARIOS

- **Exemplos**
- **Efeito**

2. SISTEMAS DE DEFESA AVANCADOS

- **Descrição**
- **Exemplos**
- **Efeito**

3. SISTEMAS ESPECIAIS

1. GUNDAM RX-78-2 (AMURO RAY)

- Armas
- Sistemas
- Habilidades

2. ZAKU II CUSTOM (CHAR AZNABLE)

- Armas
- Sistemas
- Habilidades

3. BARBATOS LUPUS REX (MIKAZUKI AUGUS)

- Armas
- Sistemas
- Habilidades

INFLUENCIA NO CAMPO DE BATALHA

1. AUMENTO DE MORAL

- Descrição
- Efeito

2. ESTRATEGIAS AVANCADAS

- Descrição
- Efeito

3. INIMIGOS PRIORIZADOS

- Descrição

Aumento de Moral

-
-

Estratégia Avançada

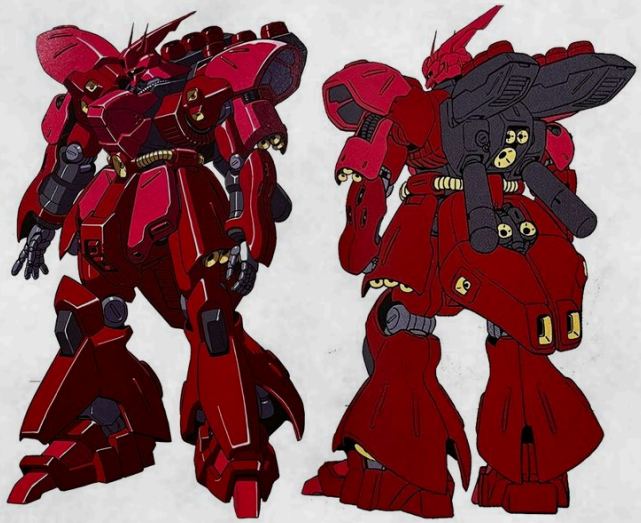
-

Combate

- Ataque Fatal
- Escudo de Energia

PRONTO PARA SE TORNAR UMA LENDA?

Boa sorte, piloto!



- Descrição
- Efeito

EXEMPLO DE INFLUENCIA EM COMBATE

CENARIO:

CAPITULO 9: PILOTOS INIMIGOS E ANTAGONISTAS

CRIANDO ANTAGONISTAS MEMORAVEIS

1. MOTIVACÕES COMPLEXAS

- Descrição
- Exemplos

2. PERSONALIDADE MARCANTE

- Descrição
- Exemplos

3. CONEXÃO COM OS JOGADORES

- Descrição
- Exemplos

HABILIDADES ÚNICAS

- Descrição
- Exemplos

3. HABILIDADES PSIQUICAS

- Descrição
- Exemplos

4. RESILIENCIA

- Descrição
- Exemplos

EXEMPLOS DE ANTAGONISTAS

1. CHAR AZNABLE (O COMETA VERMELHO)

- Motivação
- Habilidades
- Conexão

2. RAU LE CREUSET (MOBILE SUIT GUNDAM SEED)

- Motivação
- Habilidades
- Conexão

DE ANTAGONISTAS

1. TATICAS DE COMBATE AVANCADAS

- **Descrição**
- **Exemplos**

2. MOBILE SUIT PERSONALIZADO

- **Conexão**

COMO USAR ANTAGONISTAS NA CAMPANHA

1. INTRODUCÃO GRADUAL

- Descrição
- Exemplo

2. CONFLITOS PESSOAIS

- Descrição
- Exemplo

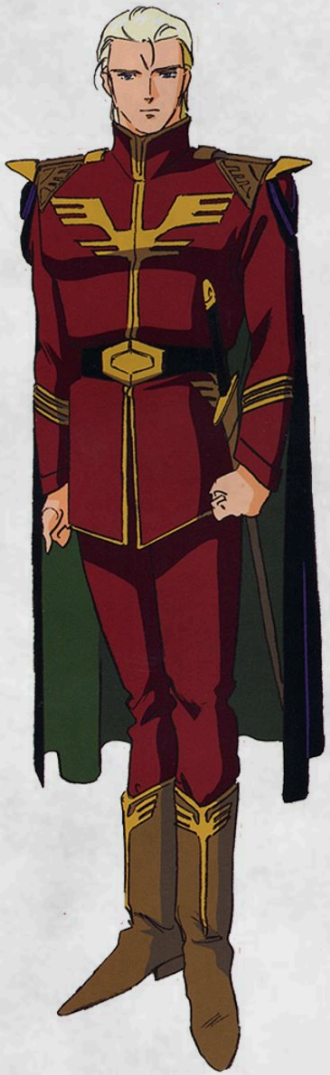
3. COMBATES EPICOS

- Descrição
- Exemplo

EXEMPLO DE ANTAGONISTA PERSONALIZADO

NOME: VIKTOR KRAUSE

- Motivação
- Habilidades
  - Táticas de Combate
  - Mobile Suit
  - Habilidades Psíquicas
- Conexão



PRONTO PARA O DESAFIO?

Boa sorte, piloto!

COMBATE CONTRA ANTAGONISTAS

REGRAS PARA COMBATE CONTRA ANTAGONISTAS

1. TESTES DE HABILIDADE

- Descrição
- Dificuldade

2. TATICAS DE COMBATE

- Descrição
- Exemplos
- Efeito

3. SISTEMAS ESPECIAIS

- Descrição
- Exemplos
- Efeito

SISTEMAS DE ESCALONAMENTO DE DIFICULDADE

3. USO DE RECURSOS

- Descrição
- Efeito

RECOMPENSAS POR DERROTAR ANTAGONISTAS

1. MOBILE SUIT ROUBADO

- Descrição
- Efeito

2. RECURSOS VALIOSOS

- Descrição
- Efeito

3. IMPACTO NA HISTORIA

- Descrição
- Efeito

1. NIVEL DO ANTAGONISTA

- **Descrição**
- **Exemplo**

2. AJUSTE DE DIFICULDADE

- **Descrição**
- **Exemplo**

EXEMPLOS DE COMBATES EPICOS

1. COMBATE NO ESPACO

- Descrição

- Desafios
- Recompensa

2. COMBATE EM UMA BASE TERRESTRE

- Descrição
- Desafios
- Recompensa

3. COMBATE FINAL

- Descrição
- Desafios
- Recompensa

PRONTO PARA O DESAFIO?

Boa sorte, piloto!

CAPITULO 10: EVENTOS DE GUERRA E CONFLITOS EM GRANDE ESCALA

- Exemplos

2. ESTABELECA OBJETIVOS

- Descrição

- **Exemplos**

CRIANDO EVENTOS DE GUERRA

1. DEFINA O CENARIO

- **Descrição**

3. CRIE CONFLITOS COMPLEXOS

- Descrição
- Exemplos

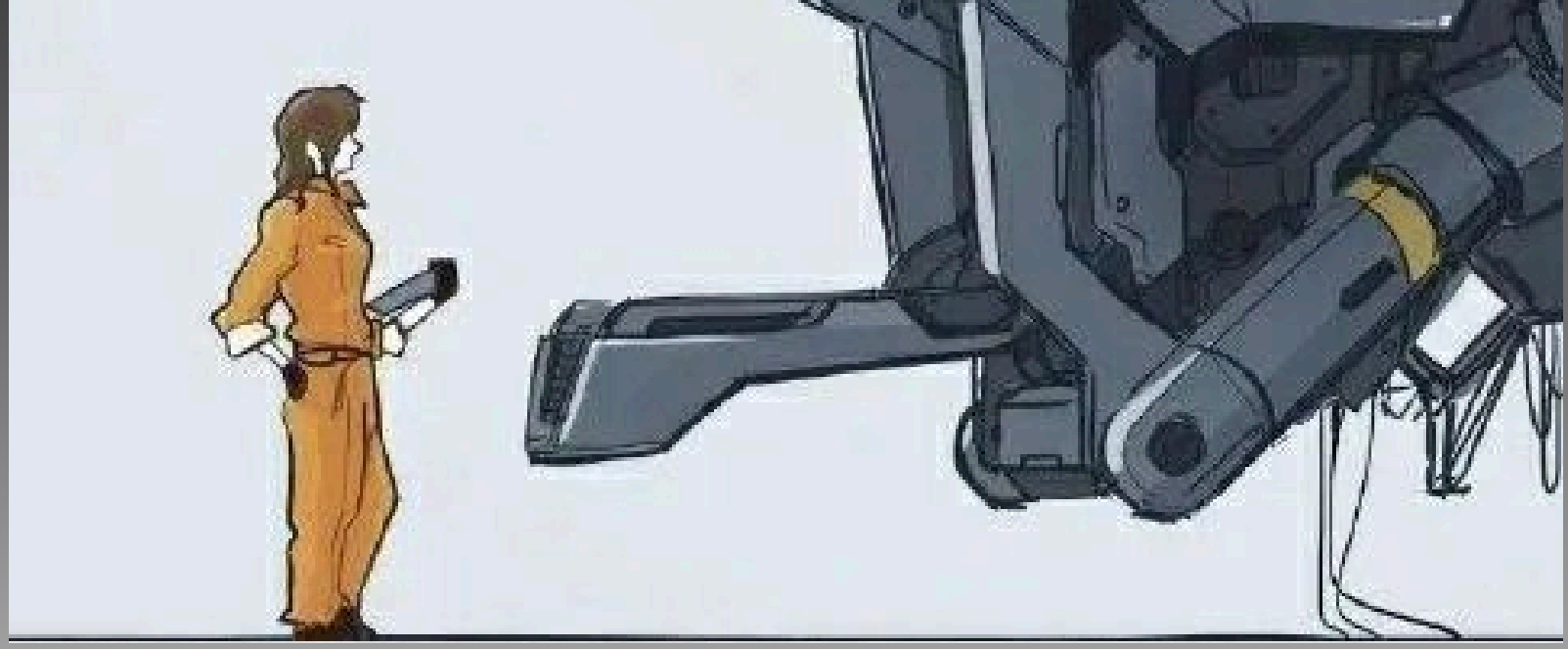
GERENCIANDO CONFLITOS EM GRANDE ESCALA

1. UNIDADES E RECURSOS

- Descrição
- Efeito

2. ESTRATEGIAS E TATICAS

- Descrição
- Efeito



3. DECISÕES CRITICAS

- Descrição
- Exemplos

ENVOLVENDO OS JOGADORES

1. MISSÕES ESPECIAIS

- Descrição
- Exemplos

2. CONSEQUENCIAS DAS DECISÕES

- Descrição
- Exemplos

3. COMBATES EPICOS

- Descrição
- Exemplos

EXEMPLO DE EVENTO DE GUERRA

CENARIO: BATALHA PELA COLONIA A BAOA QU

- Facções Envolvidas

Hackear o Sistema de Defesa

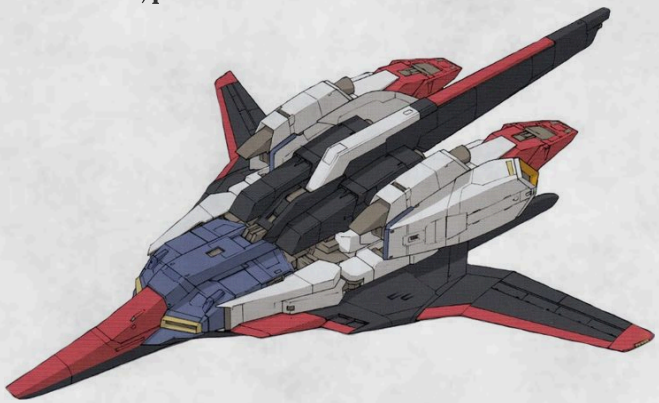
-

CONSEQUENCIAS:

- Vitória da Federação
- Vitória de Zeon
- Neutralidade Mantida

PRONTO PARA A GUERRA?

Boa sorte, piloto!



- **Objetivos**
  - **Federação**
  - **Zeon**
  - **Colônia Independente**

MISSÕES ESPECIAIS:

Destruir o Mobile Armor Big Zam

-

Proteger o Líder da Colônia

-

BATALHAS EM GRANDE ESCALA

REGRAS PARA BATALHAS EM GRANDE ESCALA

1. TURNOS ESTRATEGICOS

- Descrição
- Duração
- Ações

2. UNIDADES E RECURSOS

- Descrição
- Efeito

3. TESTES DE HABILIDADE

- Descrição
- Dificuldade

SISTEMAS DE MORAL E RECURSOS

- Descrição
- Efeito
  - Energia
  - Suprimentos
- Como Obter

DECISÕES ESTRATEGICAS

1. ATAQUE DIRETO

- Descrição
- Efeito
- Teste

2. EMBOSCADA

- Descrição
- Efeito
- Teste

3. DEFESA

- Descrição
- Efeito
- Teste

4. NEGOCIACÃO

- Descrição
- Efeito

- Teste

1. MORAL

- Descrição
- Efeito
    - Moral Alto (4-5)
    - Moral Baixo (1-2)
- Como Aumentar
- Como Reduzir

2. RECURSOS

EXEMPLO DE SITUAÇÃO CRITICA

CENARIO: BATALHA PELA COLONIA A BAOA QU

- Facções Envolvidas
- Objetivos
  - Federação
  - Zeon
  - Colônia Independente

DECISÕES ESTRATEGICAS:

Ataque Direto

-
-
-

Emboscada

-
-
-

Negociação

-
-
-

PRONTO PARA A GUERRA?

Boa sorte, piloto!

CAPITULO 11: FIM DA GUERRA E CONSEQUENCIAS

ENCERRANDO A CAMPANHA

1. DEFINA O RESULTADO DA GUERRA

- Descrição
- Exemplos
- Impacto

2. RESOLVA ARCOS DE PERSONAGEM

- Descrição
- Exemplos
- Impacto

3. CRIE UM EPILOGO

- Descrição
- Exemplos
- Impacto

2. IMPACTO SOCIAL

- Descrição
- Exemplos
- Impacto

3. IMPACTO PESSOAL

- Descrição
- Exemplos
- Impacto

CRIANDO UM LEGADO

1. MONUMENTOS E MEMORIAIS

- Descrição
- Exemplos
- Impacto

2. HISTORIAS E LENDAS

- Descrição

- Impacto

CONSEQUENCIAS DAS ESCOLHAS

1. IMPACTO POLITICO

- Descrição

- Exemplos
- Impacto

3. FUTURAS GERACÕES

- Descrição
- Exemplos
- Impacto

EXEMPLO DE FIM DE CAMPANHA

CENARIO: FIM DA GUERRA ENTRE FEDERACÃO E ZEON

- Resultado da Guerra
- Arcos de Personagem
  - Kael
  - Mira
  - Lena
- Epílogo
  - Reconstrução
  - Legado

PRONTO PARA O FIM?

Boa sorte, piloto!

CAPITULO: 12 FACCÕES DO UNIVERSO DE MOBILE SUIT GUNDAM

FEDERACÃO TERRESTRE (EARTH FEDERATION)

Federação Terrestre

- Objetivo
- Mobile Suits Icônicos
- Táticas
- Papel no Conflito

PRINCIPADO DE ZEON (PRINCIPALITY OF ZEON)

Principado de Zeon

- Objetivo
- Mobile Suits Icônicos
- Táticas
- Papel no Conflito

AEUG (ANTI-EARTH

TITANS

Titans

- Objetivo
- Mobile Suits Icônicos
- Táticas
- Papel no Conflito

NEO ZEON

Neo Zeon

- Objetivo
- Mobile Suits Icônicos
- Táticas
- Papel no Conflito

CELESTIAL BEING

Celestial Being

- Objetivo
- Mobile Suits Icônicos
- Táticas
- Papel no Conflito

UNION GROUP)

AEUG

- **Objetivo**
- **Mobile Suits Icônicos**
- **Táticas**
- **Papel no Conflito**

OUTRAS FACCÕES MENORES

- Anaheim Electronics
- Crossbone Vanguard
- Zanscare Empire

DICAS PARA O MESTRE

- Conflitos Morais
- Alianças Temporárias
- Histórias Personalizadas

Nota Final

OUTRAS FACCÕES DO UNIVERSO DE MOBILE SUIT GUNDAM

OZ (ORGANIZATION OF THE ZODIAC)

Série
OZ

- Objetivo
- Mobile Suits Icônicos
- Táticas
- Papel no Conflito

REPUBLIC OF ZEON

Série
Jupiter Empire

- Objetivo
- Mobile Suits Icônicos
- Táticas
- Papel no Conflito

BREWERS

Série
Brewers

- Objetivo
- Mobile Suits Icônicos
- Táticas
- Papel no Conflito

REPUBLIC OF ZEON

Série
Republic of Zeon

- Objetivo

- Mobile Suits Icônicos
- Táticas
- Papel no Conflito

JUPITER EMPIRE

GJALLARHORN

Série
Gjallarhorn

- Objetivo

- Mobile Suits Icônicos
- Táticas

- Papel no Conflito

ZANSCARE EMPIRE

Série
Zanscare Empire

- Objetivo

- Mobile Suits Icônicos
- Táticas

- Papel no Conflito

A-LAWS

Série
A-LAWS

- Objetivo
- Mobile Suits Icônicos
- Táticas

- Papel no Conflito

DICAS PARA O MESTRE

- Diversidade de Facções

- Conflitos Internos
- Adaptação

Nota Final

COMO CRIAR SUA PROPRIA FACCÃO NO RPG DE MOBILE SUIT GUNDAM

PASSO 1: DEFINA O PROPOSITO DA FACCÃO

objetivo claro

-
-
-

Exemplo

PASSO 2: ESTABELECA A IDEOLOGIA E VALORES

-
-
-

Exemplo

PASSO 3: CRIE A

TATICAS

- Mobile Suits
- Táticas
- Recursos

Exemplo

PASSO 5: DEFINA OS RELACIONAMENTOS COM OUTRAS FACCÕES

- Aliados
- Inimigos
- Neutros

Exemplo

PASSO 6: CRIE UM CONFLITO INTERNO

- Dissidência
- Traição
- Crises

ESTRUTURA DE PODER

- Liderança
- Hierarquia
- Divisões Internas

Exemplo

PASSO 4: DESENVOLVA A TECNOLOGIA E

Exemplo

PASSO 7: DE VIDA À FACÇÃO COM DETALHES

- Símbolos
- Cultura
- História

Exemplo

EXEMPLO DE FACCÃO PERSONALIZADA

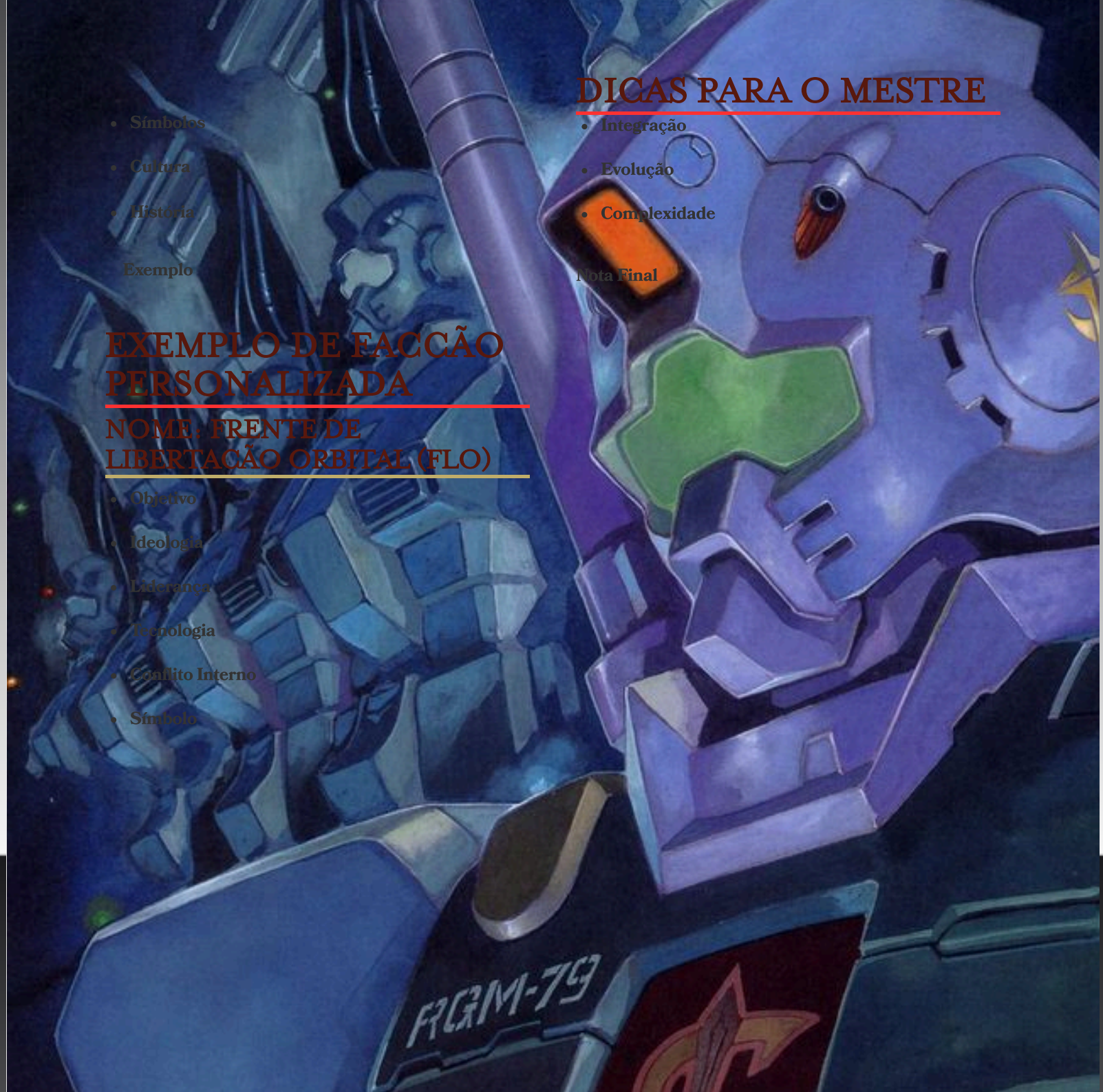
NOME: FRENTE DE LIBERTACÃO ORBITAL (FLO)

- Objetivo
- Ideologia
- Liderança
- Tecnologia
- Conflito Interno
- Símbolo

DICAS PARA O MESTRE

- Integração
- Evolução
- Complexidade

Nota Final



CAPITULO 13: NAVES E VEICULOS

NAVES-MÃE

EXEMPLOS DE NAVES-MÃE:

White Base (Classe Pegasus)

- Função
- Armamento

- Capacidade
- Habilidades Especiais

Argama (Classe Argama)

- Função
- Armamento

- Capacidade
- Habilidades Especiais

Ptolemaios (Celestial Being)

- Função
- Armamento

- Capacidade
- Habilidades Especiais

VEICULOS TERRESTRES

EXEMPLOS DE VEICULOS TERRESTRES:

Hover Truck

- Função
- Armamento
- Capacidade

- Habilidades Especiais

Gallop-Class Land Battleship

- Função
- Armamento

- Capacidade
- Habilidades Especiais

VEICULOS AEREOS

EXEMPLOS DE VEICULOS AEREOS:

FF-X7 Core Fighter

- Função
- Armamento
- Capacidade
- Habilidades Especiais

Base Jabber

- Função
- Armamento
- Capacidade
- Habilidades Especiais

Dodai YS Bomber

- Função
- Armamento
- Capacidade
- Habilidades Especiais

PERGUNTAS?

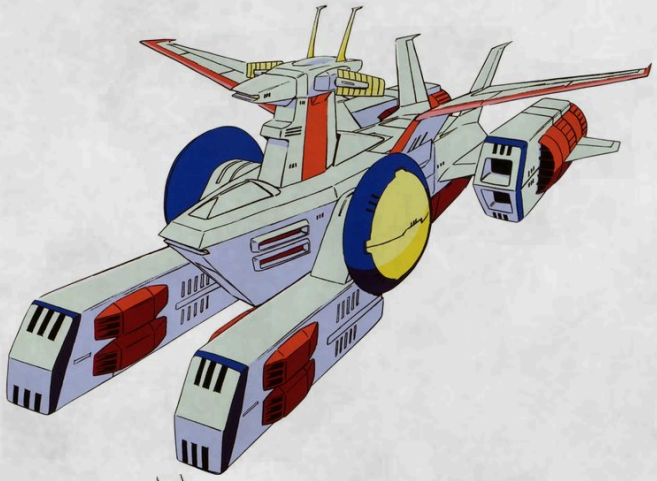
Type 61 Tank

- **Função**
- **Armamento**

- **Capacidade**
- **Habilidades Especiais**

VEICULOS ESPACIAIS

EXEMPLOS DE VEICULOS ESPACIAIS:



RB-79 Ball

- **Função**
- **Armamento**
- **Capacidade**
- **Habilidades Especiais**

Musai-Class Cruiser

- **Função**
- **Armamento**

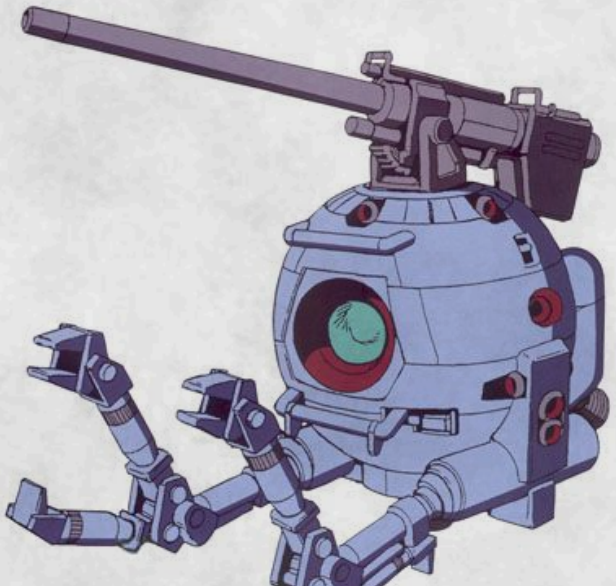
- **Capacidade**
- **Habilidades Especiais**

Salamis-Class Cruiser

- **Função**
- **Armamento**

- **Capacidade**
- **Habilidades Especiais**

CUSTOMIZACÃO DE NAVES E VEICULOS



Armamento Adicional

-
-

Blindagem Reforçada

-
-

Sistemas Especiais

-

REGRAS DE USO EM COMBATE

- **Movimentação**

- **Ataques**

- **Defesa**

Dica do Mestre

NAVES E VEICULOS

NAVES-MÃE

EXEMPLOS DE NAVES-MÃE:

White Base (Classe Pegasus)

- Função
- Armamento

- Capacidade
- Habilidades Especiais

Argama (Classe Argama)

- Função
- Armamento

- Capacidade
- Habilidades Especiais

Ptolemaios (Celestial Being)

- Função
- Armamento

- Capacidade
- Habilidades Especiais

VEICULOS TERRESTRES

EXEMPLOS DE VEICULOS TERRESTRES:

Hover Truck

- Função
- Armamento
- Capacidade

- Habilidades Especiais

Gallop-Class Land Battleship

- Função
- Armamento

- Capacidade
- Habilidades Especiais

VEICULOS AEREOS

EXEMPLOS DE VEICULOS AEREOS:

FF-X7 Core Fighter

- Função
- Armamento
- Capacidade
- Habilidades Especiais

Base Jabber

- Função
- Armamento
- Capacidade
- Habilidades Especiais

Dodai YS Bomber

- Função
- Armamento
- Capacidade
- Habilidades Especiais

PERGUNTAS?

Type 61 Tank

- **Função**
- **Armamento**

- **Capacidade**
- **Habilidades Especiais**

VEICULOS ESPACIAIS

EXEMPLOS DE VEICULOS ESPACIAIS:

RB-79 Ball

- **Função**
- **Armamento**
- **Capacidade**
- **Habilidades Especiais**

Musai-Class Cruiser

- **Função**
- **Armamento**

- **Capacidade**
- **Habilidades Especiais**

Salamis-Class Cruiser

- **Função**
- **Armamento**

- **Capacidade**
- **Habilidades Especiais**

CUSTOMIZACÃO DE NAVES E VEICULOS

Armamento Adicional

-

-

Blindagem Reforçada

-
-

Sistemas Especiais

-

-

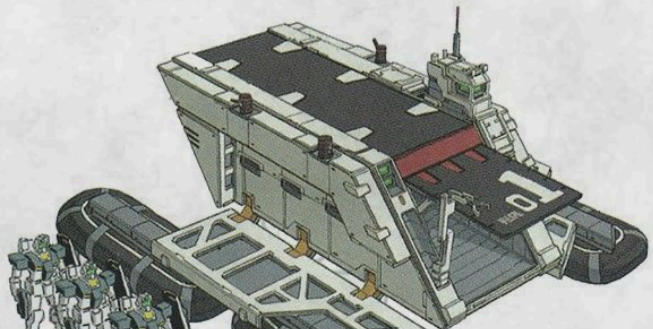
REGRAS DE USO EM COMBATE

- **Movimentação**

- **Ataques**

- **Defesa**

Dica do Mestre



VEICULOS E NAVES PARA ADQUIRIR OU ROUBAR

roubar

adquirir legalmente

VEICULOS E NAVES PARA ADQUIRIR LEGALMENTE

EXEMPLOS DE AQUISICÃO LEGAL:

Comprar de uma Corporação

- Exemplo
- Custo
- Requisitos

Alugar de uma Facção

- Exemplo
- Custo
- Requisitos

Receber como Recompensa

- Exemplo
- Custo
- Requisitos

VEICULOS E NAVES PARA ROUBAR

Capturar em Batalha

- Exemplo
- Custo
- Requisitos

Roubar de uma Base

- Exemplo
- Custo
- Requisitos

Piratar uma Nave

- Exemplo
- Custo
- Requisitos

LISTA DE VEICULOS E NAVES PARA ADQUIRIR OU ROUBAR

VEICULOS TERRESTRES:

Type 61 Tank

- Onde Encontrar
- Dificuldade de Roubo

Hover Truck

- Onde Encontrar
- Dificuldade de Roubo

VEÍCULOS JOGÁVEIS PARA ROUBAR OU CAPTURAR

EXEMPLOS DE AQUISICÃO ILEGAL:

Gallop-Class Land Battleship

- **Onde Encontrar**
- **Dificuldade de Roubo**

VEICULOS AEREOS:

FF-X7 Core Fighter

- Onde Encontrar
- Dificuldade de Roubo

Base Jabber

- Onde Encontrar
- Dificuldade de Roubo

Dodai YS Bomber

- Onde Encontrar
- Dificuldade de Roubo

NAVES ESPACIAIS:

RB-79 Ball

- Onde Encontrar
- Dificuldade de Roubo

Musai-Class Cruiser

- Onde Encontrar
- Dificuldade de Roubo

Salamis-Class Cruiser

- Onde Encontrar
- Dificuldade de Roubo

REGRAS PARA ROUBO E CAPTURA

Testes de Habilidade

- Furtividade
- Hacking
- Combate

DICAS PARA OS JOGADORES

- Planejamento
- Equipe
- Escape

Nota do Mestre

Consequências

- **Perseguição**
- **Represálias**
- **Danos**

Reparos e Customização

-
-

CRIACÃO DE VEICULOS

projetar e construir

PASSO 1: ESCOLHA O TIPO DE VEICULO

TIPOS DE VEICULOS:

Mobile Suit

-
-

Nave de Transporte

-
-

Veículo Terrestre

-
-

Veículo Aéreo

-
-

Veículo Espacial

-
-

PASSO 2: DEFINA AS ESTATISTICAS BASICAS

Estatística	Descrição
Tamanho	
Mobilidade	
Armadura	

Armamento

- Canhão de Feixe
- Metralhadora
- Lança-Mísseis

Defesa

- Escudos de Energia
- Blindagem Reforçada
- Sistema de Furtividade

Sistemas Especiais

- Propulsores Adicionais
- Hangar de Reparos
- Sistema de Camuflagem

PASSO 4: CALCULE O CUSTO TOTAL

custo total

Tamanho	Custo Base	Custo por Sistema

Exemplo

-
-
- Total

PASSO 5: CONSTRUA O VEICULO

Energia

Carga

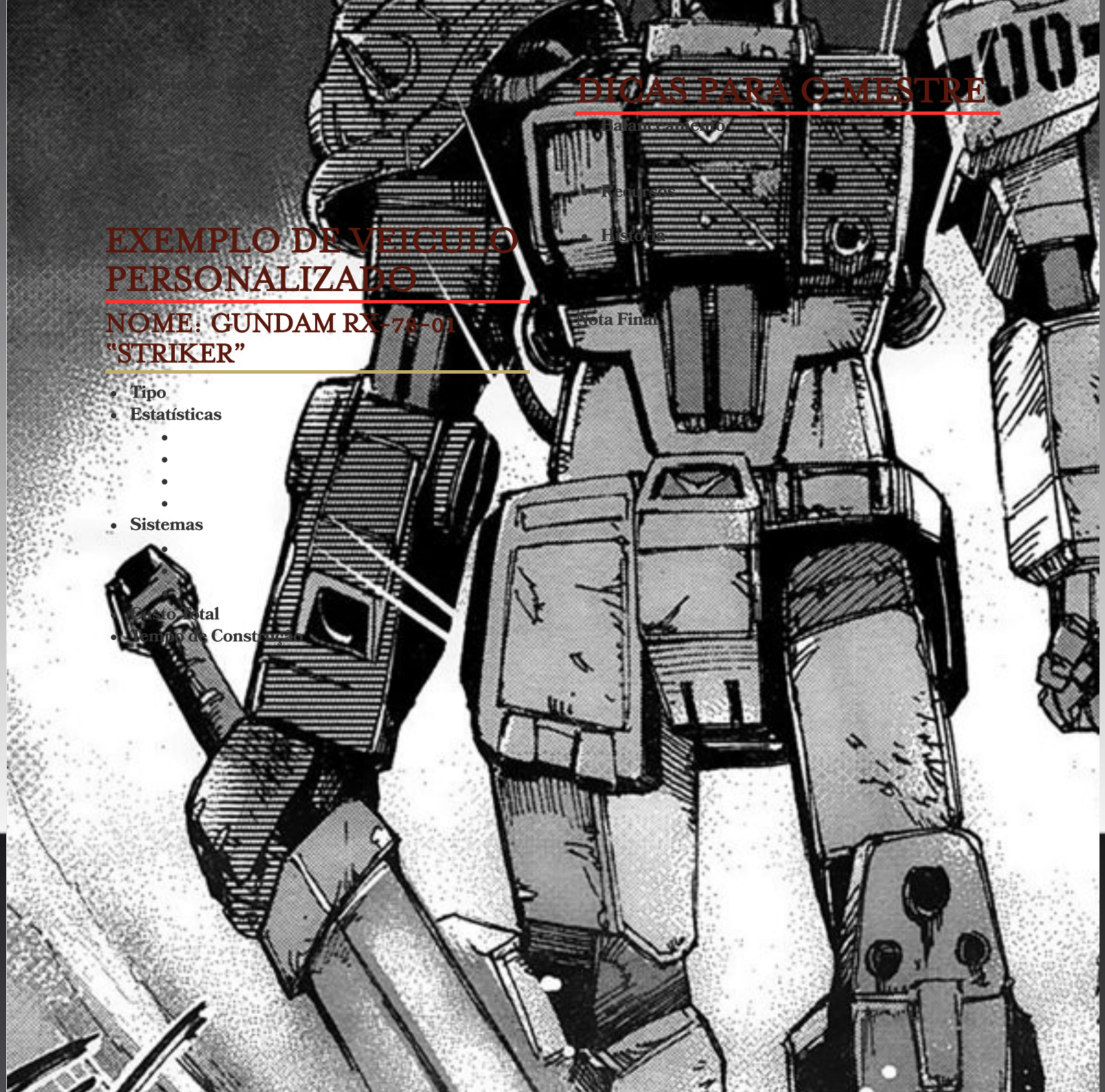
PASSO 3: ESCOLHA OS SISTEMAS E EQUIPAMENTOS

Pontos de Construção (PC)

SISTEMAS COMUNS:

Construção Legal

-
-
-



DICAS PARA O MESTRE

- Balanceamento
- Requisitos
- História
- Nota Final

EXEMPLO DE VEICULO PERSONALIZADO

NOME: GUNDAM RX-78-01 "STRIKER"

- Tipo
- Estatísticas
  -
  -
  -
  -
  -
- Sistemas
  -
  -
  -
- Custo Total
- Tempo de Construção

@urusai_zs
weibo.com/zsurusai

CRIACÃO DA FICHA DO MOBILE SUIT

ATRIBUTOS DO MOBILE SUIT

FORCA (FOR):

- Exemplo de uso:

ENERGIA (ERN):

- Exemplo de uso:

DESTREZA (DES):

- Exemplo de uso:

CONSTITUICÃO (CON):

Distribuição de Pontos:

- **20 pontos**
- **1 6**

Modificadores:

- **Fórmula:** `Modificador = (Valor do Atributo - 10) / 2`

Ajustes de Equipamento:

EXEMPLO DE FICHA DE MOBILE SUIT

Atributo	Valor	Modificador
FOR		
ERN		
DES		
CON		
ARM		

DICAS PARA CRIAR SEU MOBILE SUIT

- **Combate Corpo a Corpo:**
- **Combate à Distância:**
- **Tanque:**

- **Exemplo de uso:**

ARMADURA (ARM):

- **Exemplo de uso:**

COMO DEFINIR OS VALORES DOS ATRIBUTOS

VIDA E ENERGIA DO MOBILE SUIT

Vida Energia

VIDA (HP)

Vida

COMO CALCULAR A VIDA

Constituição (CON)

- Vida Inicial = 10 + Modificador de CON + Bônus de Classe ou Tipo

EXEMPLO:

- CON 6
  - `10 + (-2) + 5 = 13`

REGENERACÃO DE VIDA

- Modificador de CON
-

ENERGIA (ERN)

Energia

COMO CALCULAR A ENERGIA

Energia (ERN)

- Recarga de Energia:
  - 1d4 + Modificador de ERN
  -

TABELA DE EXEMPLO: VIDA E ENERGIA

Atributo	Valor	Modificador	Vida (HP)	Energia (ERN)
CON				
ERN				

DICAS PARA GERENCIAR VIDA E ENERGIA

Equilibre seus Recursos:

-
-

Upgrades e Modificações:

-

Trabalho em Equipe:

-

- **Energia Inicial = 10 + Modificador de ERN + Bônus de Reator**

EXEMPLO:

- **ERN 5**
    - `10 + (-2) + 6 = 14`

GERENCIAMENTO DE ENERGIA

- **Custo de Habilidades:**

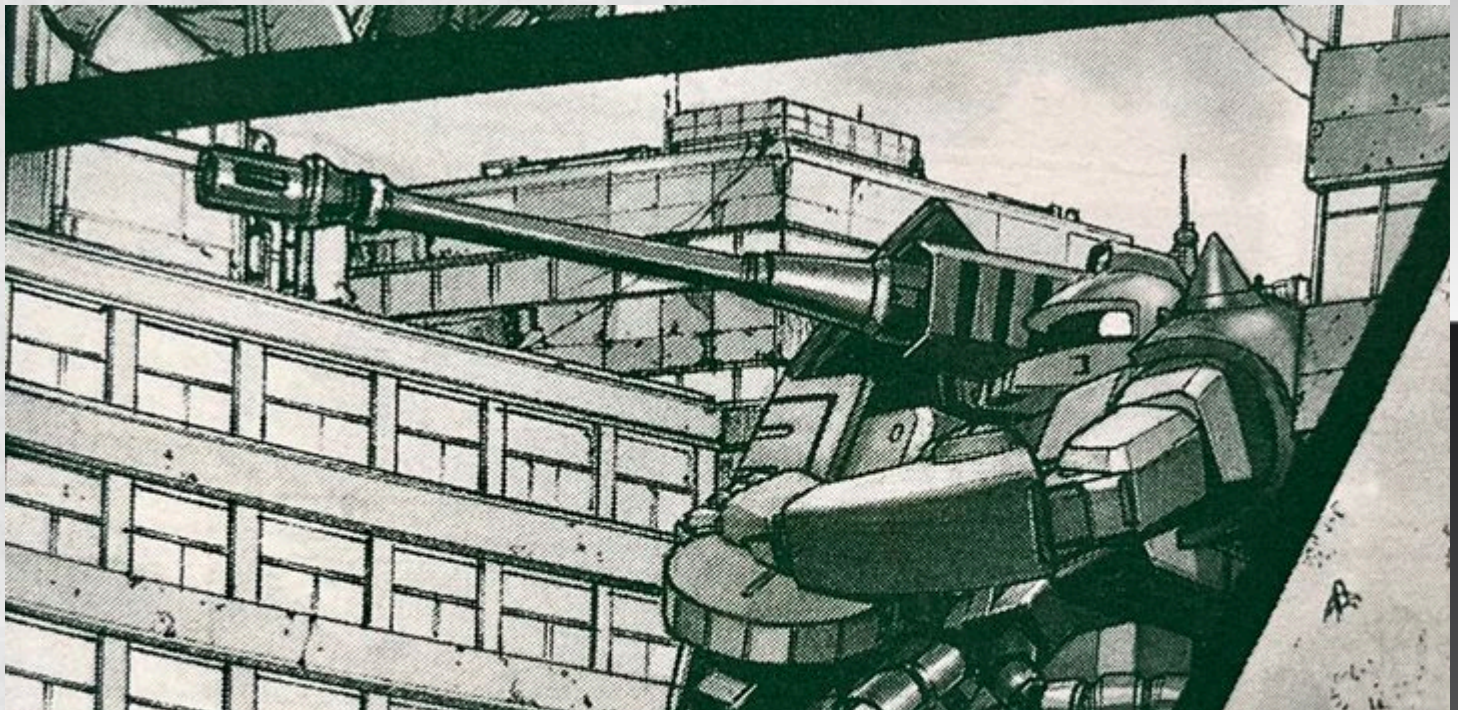
CARACTERISTICAS:

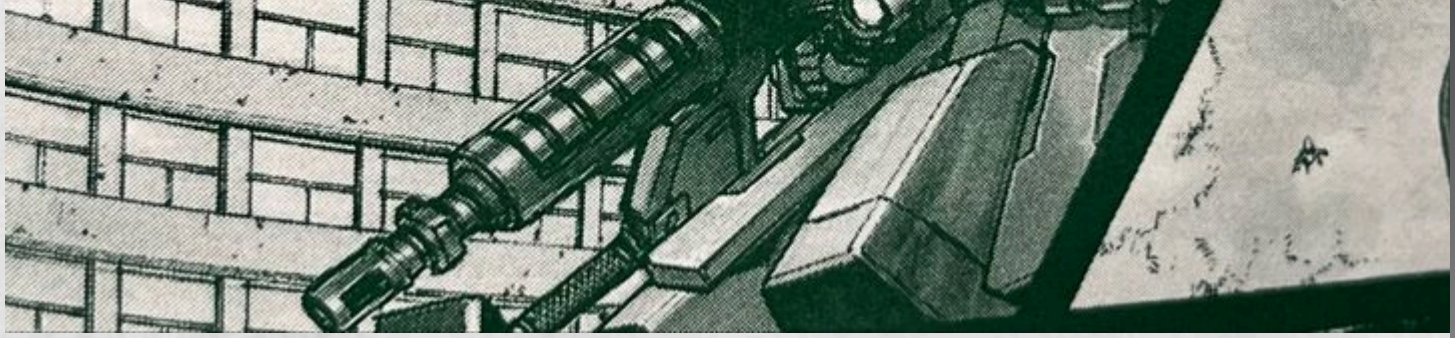
- **Controle de Comunicações:**
- **Vulnerabilidade a Invasões:**
- **Alta Importância:**

EXEMPLO DE DESAFIO:

-

Bases e estruturas
cenário para histórias





TIPOS DE MOBILE SUIT

COMO DEFINIR O TIPO DO MOBILE SUIT

Escolha um Tipo Principal:

- Combate Direto
  Suporte Tático Combate à Distância
  Reconhecimento

Atributos Recomendados:

-

Habilidades e Equipamentos:

-

TIPOS DE MOBILE SUIT

1. COMBATE DIRETO (CLOSE COMBAT)

- **Atributos Prioritários:**
- **Vantagens:**
  -
  -
- **Desvantagens:**
  -
  -
- **Exemplos de Equipamentos:**

3. COMBATE À DISTANCIA (LONG-RANGE COMBAT)

- **Atributos Prioritários:**
- **Vantagens:**
  -
  -
- **Desvantagens:**
  -
  -
- **Exemplos de Equipamentos:**

4. RECONHECIMENTO (RECONNAISSANCE)

- **Atributos Prioritários:**
- **Vantagens:**
  -
  -
- **Desvantagens:**
  -
  -
- **Exemplos de Equipamentos:**

2. SUPORTE TATICO (TACTICAL SUPPORT)

- **Atributos Prioritários:**
- **Vantagens:**
  -
  -
- **Desvantagens:**
  -
  -

TABELA DE COMPARACÃO DE TIPOS

Tipo	Atributos Prioritários	Vantagens	Desvantagens
Combate Direto			
Suporte Tático			
Combate à Distância			
Reconhecimento			

COMO PERSONALIZAR SEU MOBILE SUIT

Escolha um Tipo Principal:

-

Distribua os Atributos:

CAPITULO 13: O AMBIENTE DE COMBATE

TIPOS DE AMBIENTES

1. CAMPOS DE BATALHA URBANOS

CARACTERISTICAS:

- **Terreno Irregular:**

2. AMBIENTES ESPACIAIS ABANDONADOS

CARACTERISTICAS:

- **Gravidade Zero ou Baixa:**
- **Ambiente Fechado:**
- **Perigos Ambientais:**
- **Engajamento Surpreendente:**

EXEMPLO DE DESAFIO:

-

- **Terreno Irregular:**
- **Ambiente Destrutível:**
- **Vantagem para Atiradores:**
- **Risco para Civis:**

EXEMPLO DE DESAFIO:

-

3. PLANETAS DESERTICOS

CARACTERISTICAS:

- **Visibilidade Reduzida:**
- **Terreno Difícil:**
- **Radiação Solar:**
- **Falta de Recursos:**

EXEMPLO DE DESAFIO:

-

4. FLORESTAS E TERRENOS SELVAGENS

CARACTERISTICAS:

- **Cobertura Natural:**
- **Terreno Variado:**
- **Riscos Naturais:**
- **Dificuldade de Navegação:**

EXEMPLO DE DESAFIO:

-

- **Frio Intenso:**
- **Cobertura Limitada:**
- **Desafios de Visibilidade:**

EXEMPLO DE DESAFIO:

-

5. CAMPOS DE BATALHA EM AREAS DE GELO

CARACTERISTICAS:

- **Deslizamento e Queda:**

DINAMICA DE COMBATE E NARRATIVA

mesclar combate com narrativa

- Estratégias criativas:
- Desafios morais:
- Pressão física e mental:

adaptar o cenário conforme a história

CAPITULO 14: ESTRUTURAS E BASES

ESTRUTURAS E bases

instalações militares bases abandonadas fortalezas inimigas

estratégia narrativa

- Segurança Alta:
- Tecnologia Avançada:
- Ambiente Controlado:

EXEMPLO DE DESAFIO:

-

1. BASE ABANDONADA

CARACTERISTICAS:

- Tecnologia Desatualizada:
- Infiltração Fácil:
- Perigos Ocultos:

EXEMPLO DE DESAFIO:

3. BASE DE FORCAS INIMIGAS

CARACTERISTICAS:

- Defesas Avançadas:
- Rede de Informações:

-

2. BASE DE PESQUISA SECRETA

CARACTERISTICAS:

- **Alta Vigilância:**

EXEMPLO DE DESAFIO:

-

4. COLONIA ESPACIAL ABANDONADA

CARACTERISTICAS:

- **Ambiente Degradado:**
- **Estruturas Danificadas:**
- **Riscos Ambientais:**

EXEMPLO DE DESAFIO:

-

5. BASE SUBTERRANEA

CARACTERISTICAS:

- **Túnel Labiríntico:**
- **Falta de Comunicação:**
- **Defesas Pesadas:**

EXEMPLO DE DESAFIO:

-

- **Sistema de Alerta Máximo:**
- **Pontos Fracos:**

EXEMPLO DE DESAFIO:

-

7. REFÚGIO MILITAR OCULTO

CARACTERISTICAS:

- **Base Secreta:**
- **Recursos Escassos:**
- **Treinamento Avançado:**

EXEMPLO DE DESAFIO:

-

8. ESTACÃO ESPACIAL DE COMANDO

6. FORTALEZA DE DEFESA PLANETARIA

CARACTERISTICAS:

- **Escudo Planetário:**

LOCAIS E ENCONTROS EM SEU CAMPO DE BATALHA

DIRETRIZES PARA MESTRES

- Minovsky Particles
- colônias luxuosas zonas de guerra devastadas
-

COLÔNIA ESPACIAL SIDE 7 (INICIAL)

Ambiente	Oportunidades	Ameaças

ASTEROIDE TEXAS (PONTO DE ENCONTRO)

Característica	Detalhe Mecânico	Dica de Interpretação

TABELA DE ENCONTROS ALEATORIOS (D12)

d12	ENCONTRO ESPACIAL	EFEITO MECÂNICO
	Escombros de MS	
	Mercenários Lunamaria	
	Tempestade Minovsky	
	Patrulha da Federação	
	Sinal de SOS fantasma	
	Nave de suprimentos	
	Zanzibar-class danificado	
	Meteoritos radioativos	
	Fantasma de Newtype	

Evento da Campanha Principal

CAPITULO 15 : ARMAS E ITENS

tecnologias avançadas armas especializadas

raro acesso muito poderosas especializadas

ARMAS DE FOGO AVANCADAS

RIFLE DE PLASMA

- Tipo:
- Dano:
- Descrição:

- Especial:

RAILGUN PORTATIL

- Tipo:
- Dano:
- Descrição:

- Especial:

PISTOLA DE DARDOS COM TOXINAS

- Tipo:
- Dano:
- Descrição:

- Especial:

ARMAS PESADAS E

- Dano:
- Descrição:

- Especial:

GRANADA DE FUMACA (MK IV)

- Tipo:
- Dano:
- Descrição:

- Especial:

EQUIPAMENTOS DE DEFESA AVANCADOS

ESCUDO DE ENERGIA REFLETIVO

- Tipo:
- Defesa:
- Descrição:

- Especial:

SISTEMA DE CAMUFLAGEM ATIVA

- Tipo:
- Defesa:
- Descrição:

- Especial:

EXPLOSIVAS

LANCA-CHAMAS PORTATIL

- **Tipo:**
- **Dano:**
- **Descrição:**

- **Especial:**

MISSIL DE FOGO RAPIDO

- **Tipo:**

PLACA DE ARMAMENTO MODULAR

- **Tipo:**
- **Defesa:**
- **Descrição:**

- **Especial:**

EQUIPAMENTOS ESPECIAIS

DRONE DE RECONHECIMENTO

- **Tipo:**
- **Dano:**
- **Descrição:**

- **Especial:**

KIT DE SABOTAGEM

- **Tipo:**
- **Dano:**
- **Descrição:**

- **Especial:**

GERADOR DE CAMPO DE FORCA

- **Tipo:**
- **Dano:**
- **Descrição:**

- **Especial:**

- **Especial:**

CANHÃO DE PULSO DE NEUTRINOS

- **Tipo:**
- **Dano:**
- **Descrição:**

- **Especial:**

cientistas ou engenheiros de facções avançadas

REGRAS PARA ARMAS AVANCADAS

- **Limitação de Equipamento:**

  peso restrição de uso
  Railgun

- **Recarga e Manutenção:**

  teste de habilidade
  engenharia manutenção

- **Tecnologia Rara: Canhão de Pulso de Neutrinos**

diverso e poderoso
armas de alto impacto tecnologias raras
equipamentos inovadores

armas exclusivas por facção

ARMAS DE ENERGIA E TECNOLOGIAS ESPECIAIS

CAPSULA DE ENERGIA (BETA)

- **Tipo:**
- **Dano:**
- **Descrição:**

ARMAS DE FOGO

PISTOLA 9MM

- **Tipo:**
- **Dano:**
- **Descrição:**

- **Especial:**

RIFLE DE ASSALTO (M-99)

- **Tipo:**
- **Dano:**
- **Descrição:**

- **Especial:**

SNIPER RIFLE (VSR-800)

- **Tipo:**
- **Dano:**
- **Descrição:**

- **Especial:**

SUBMETRALHADORA (UZI)

- **Tipo:**
- **Dano:**
- **Descrição:**

- **Especial:**

ARMAS BRANCAS

FACA DE COMBATE

- **Tipo:**
- **Dano:**
- **Descrição:**

- **Especial:**

ARMAS EXPLOSIVAS

GRANADA DE MÃO

- **Tipo:**
- **Dano:**
- **Descrição:**

- **Especial:**

LANCA-GRANADAS (MGL-100)

- **Tipo:**
- **Dano:**
- **Descrição:**

- **Especial:**

EQUIPAMENTOS DE DEFESA

COLETE À PROVA DE BALAS

- **Tipo:**
- **Defesa:**
- **Descrição:**

- **Especial:**

ESCUDO DE ENERGIA PADRÃO

- **Tipo:**
- **Defesa:**
- **Descrição:**

- **Especial:**

- **Especial:**

ESPADA DE COMBATE

- **Tipo:**
- **Dano:**
- **Descrição:**

- **Especial:**

CAJADO DE ENERGIA (STUN BATON)

- **Tipo:**
- **Dano:**

CAPACETE COM VISOR

- **Tipo:**
- **Defesa:**
- **Descrição:**

- **Especial:**

REGRAS PARA ARMAS HUMANAS

- **Capacidade de Equipamento:**

- **Troca de Arma:**

- **Municação:**

- **Desgaste e Quebra:**

DICA DO MESTRE

- **Variedade de Armas:**

- **Equipamento Especial:**
  drones de assistência ferramentas de sabotagem armas personalizadas

ITENS ENCONTRAVEIS NO JOGO

encontrar uma variedade de itens
missões
saques exploração de campos de batalha
como recompensas por completar
objetivos

itens que os jogadores
podem encontrar

KIT MEDICO AVANCADO

- Tipo:
- Descrição:
- Efeito:

envenenamento paralisia
- Especial:

teste de medicina

UNIFORME BLINDADO

- Tipo:
- Descrição:
- Defesa:
- Especial: resistência ao calor

Duração limitada

ESCUDO ENERGETICO PORTATIL

- Tipo:
- Descrição:

armas de
plasma Mobile Suits
- Efeito: Mobile
Suits armas de energia
- Especial: energia
extra
Escudo Energético Portátil Canhões de Pulso

FACÃO DE COMBATE

- Tipo:
- Dano:
- Descrição:
- Especial: ataques
rápidos corte de materiais
cordas bloqueios

FERRAMENTAS DE SABOTAGEM

- Tipo:
- Descrição:
- Efeito: desabilitar dispositivos
remover armadilhas
hackear sistemas de
segurança destruir dispositivos de radar
- Especial: Testes de Sabotagem

defesas automatizadas
armamentos pesados

PESQUISA GENETICA (KIT EXPERIMENTAL)

- Tipo:
- Descrição:
- Efeito: analisar amostras

- **Descrição:**

- **Defesa:**
- **Especial:**

5

turnos

BATERIA DE ENERGIA EXTRA

- **Tipo:**

biológicas **tecnologias alienígenas** **descobertas científicas**

- **Especial:**

descobrir fraquezas biológicas

COMUNICADOR DE LONGO ALCANCE

- Tipo:
- Descrição:

  interferência

- Efeito: comunicação segura

  reforços

- Especial:

  facções aliadas

  apoio aéreo

  suporte logístico

KIT DE REPARACÃO EMERGENCIAL

- Tipo:
- Descrição:

  Mobile Suits armas

- Efeito: 1d6 pontos de dano

  Mobile Suits

  armamentos
- Especial: improvisar soluções

  Requer teste de mecânica

CAIXA DE MUNICÃO (ESPECIAL)

- Tipo:
- Descrição:
  projéteis de alta penetração munições
  energéticas
- Efeito:

  arma de fogo armamento energético
- Especial:
  desafiam blindagens pesadas
  efeitos elementares

INSIGNIAS DE HONRA

- Tipo:
- Descrição:

  visor digital proteção extra contra
  impactos comunicação direta
- Efeito: +2 em Defesa

  visibilidade
- Especial: pontos fracos

  alvos de alto valor

REGRAS PARA ITENS ENCONTRAVEIS

- Raridade e Acesso:

  áreas
  específicas caixas de suprimentos secretas
  missões
  raridade
- Limitação de Uso: número limitado
  de usos Escudo Energético Portátil

  recarregados substituídos

- Personalização: modificados

  melhorados

  equipamentos comuns super tecnologias

  equipamentos de combate itens de
suporte e estratégias
flexibilidade possibilidades táticas

INSIGNIAS DE HONRA

- **Tipo:**
- **Descrição:**

  atos

  heroicos
- **Efeito:** moral

  equipe de ataque habilidades de comando

  fazer o inimigo hesitar
- **Especial:** convencer NPCs

  favores

  diplomáticos

CAPACETE DE PILOTO AVANCADO

UNIFORMES ESPECIAIS COM ESCUDO

PROTEÇÃO

pessoal

uniformes

especiais

aumentos

em defesa escudos energéticos

raros

recompensas desbloqueados por missões

especiais fornecedores militares

uniformes

UNIFORME DE ESCUDO BLINDADO

- Tipo:
- Descrição:

  impactos fortes explosões

  tiros
- Defesa:

- Escudo Energético Integrado:

  escudo energético

- Durabilidade: recarregado

  bateria de energia extra
- Especial: resistência ao calor

  reduz dano de

  fadiga

TRAJE DE INFILTRACÃO BLINDADO

- Tipo:
- Descrição:

escudo de energia leve

- Descrição: soldados de elite

- Defesa:

- Escudo de Defesa Avançado:

  escudo de defesa magnético

  recarregamento
- Especial: revestimento

  isolante

  resistência adicional a golpes elétricos armas de

  plasma

TRAJE DE ENGENHARIA BLINDADO

- Tipo:
- Descrição:

  engenheiros de combate mecânicos de campo

- Defesa: +2 em

  Defesa contra danos elétricos
- Escudo de Campo de Reparação:

  escudo de energia

  auto-reparação
- Especial:

  ferramentas de emergência

  consertar MS ou veículos danificados

  aumento de eficácia

- **Escudo de energia leve**
- **Defesa:** **+2 em Defesas contra ataques furtivos**
- **Escudo de Furtividade:** **escapar de ataques surpresa**
- **Especial:** **camuflagem adicional**

UNIFORME DE ELITE TATICO

- **Tipo:**

TRAJE DE COMANDANTE COM ESCUDO DE ENERGIA

- Tipo:
- Descrição:
  comandantes de alto escalão
  proteção máxima

- Defesa:
- Escudo Energético de Comando:
  escudo energético de longo alcance

  área de 10 metros

- Especial: moral das tropas aliadas todos os aliados
  +1 em ataques e defesas

TRAJE DE COMBATE DE FORCA AVANCADA

- Tipo:
- Descrição:

  avançam na linha de frente
- Defesa:

- Escudo de Força Avançado:
  escudo de força reforçado

  kits de energia
- Especial: resistência a choques protege contra radiação e radiação térmica
  grande calor ou radiação

REGRAS DE USO DOS UNIFORMES COM ESCUDO

- Recarga do Escudo: Escudo de Defesa Avançado recuperados baterias de energia engenheiros

vantagens táticas defensivas

- **Equipamento de Defesa Limitado:**
  escudos poderosos
  limitado
  recarga

- **Ajustes ao Estilo de Combate:**
  Uniforme de Infiltração Blindado
  mobilidade
  proteção
  necessidade de ação rápida
- **Aumento da Resistência ao Fogo Amigo:**

  Traje de Comandante
  proteger aliados próximos

CAPITULO 16: CRIANDO ITENS, MOBILE SUITS E NAVES HOMEBREW

GUNDAM

homebrew

equipamentos máquinas

itens

Mobile Suits naves

1. CRIANDO ITENS HOMEBREW

armamentos módulos de melhoria recursos úteis

PASSOS PARA CRIAR ITENS:

Nome do Item

Tipo de Item arma
melhoria equipamento de apoio

Efeito do Item
arma

melhoria

Custo e Requisitos créditos
requisitos de
nível facção
Duração e Limitações

EXEMPLO DE ITEM HOMEBREW:

estatísticas
habilidades especiais armamentos

PASSOS PARA CRIAR UM MOBILE SUIT:

Nome e Facção
facção

Atributos Básicos

- Força (FOR
- Energia(ERN)
- Destreza (DES)
- Constituição (CON)
- Armadura(ARM)

Estrutura e Armamentos

- Defesa armaduras
  escudos
- Armas armamentos
  canhão de laser facas
  de combate bazuca de mão
- Velocidade e Mobilidade

Canhão de Pulso de Alta Frequência

-
-

-
- Engenharia

2. CRIANDO MOBILE SUITS HOMEBREW

homebrew

Habilidades Especiais

- Habilidade 1
- Habilidade 2

Custo e Requisitos

- créditos
  requisitos
  nível de piloto facção

EXEMPLO DE MOBILE SUIT HOMEBREW:

GM Type-L

-
-
-
-
-
-

Defesa

Armas

- Canhão de Laser de Alta Potência
- Faca de Combate

Habilidades Especiais

- Aceleração Instantânea
- Defesa Eletrônica

Custo
Requisitos Pilotagem

3. CRIANDO NAVES HOMEBREW

navegação espacial

Atributos Básicos

- Capacidade de Tripulação
- Defesas blindagem
- Velocidade e Movimentação
- Capacidade de Armamento

Habilidades Especiais

- Habilidade 1
- Habilidade 2

Custo e Requisitos

- custo em créditos
  nível de facção

EXEMPLO DE NAVE HOMEBREW:

Fregata de Combate Pegasus

-
-
-
-
-
  - Canhão de Partículas
  - Lançador de Mísseis

Habilidades Especiais

- Comando de Naves Aliadas
- Evasão Avançada

Custo
Requisitos

Estratégia

estrutura capacidade de comando

PASSOS PARA CRIAR UMA NAVE:

Nome e Facção
facção

CONCLUSÃO

homebrew

homebrew

itens Mobile Suits naves

CRIANDO ITENS HOMEBREW

ITENS

armamentos equipamentos recursos úteis

itens homebrew

dano efeitos adicionais durabilidade

1. ESTRUTURA BASICA DE UM ITEM HOMEBREW

homebrew

1.1 NOME DO ITEM

Exemplo

1.2 TIPO DE ITEM

- Arma
- Escudo/Defesa
- Acessório

PARA ARMAS:

- Dano
- Alcance
- Recarga/Usos

PARA ESCUDOS/DEFESAS:

- Durabilidade
- Habilidade Especial

PARA ITENS CONSUMIVEIS:

- Efeito
- Limitações

1.5 CUSTO E REQUISITOS

créditos

requisitos

Exemplo

- Custo
- Requisitos Engenharia

1.6 LIMITAÇÕES

- Consumível
- Melhoria

1.3 DESCRICÃO DO ITEM

Exemplo

1.4 EFEITO OU FUNCÃO

1.5 LIMITAÇÕES

- Número de Usos
- Requisitos de Facção

  escudo de plasma de Zeon
- Durabilidade

2. EXEMPLO DE ITEM HOMEBREW

CANHÃO DE PULSO DE ALTA FREQUENCIA

- **Tipo**
- **Descrição**
  Facção Zeon

- **Efeito**

- **Alcance**
- **Recarga**

- **Custo**
- **Requisitos** **Engenharia**
  Piloto
- **Limitações**
  Força

3. DICAS PARA CRIAR ITENS HOMEBREW

Equilíbrio é a chave

Seja criativo

dispositivo de camuflagem
módulo de radar avançado

Considere a facção
Federação
Zeon

Impacto narrativo

Impacto narrativo

Testes e feedback

4. CONCLUSÃO

itens homebrew

CRIANDO ITENS HOMEBREW

ITENS

armamentos
melhorias tecnológicas
equipamentos auxiliares

itens homebrew

itens homebrew

1. ESTRUTURA BASICA DE UM ITEM

1.1 NOME DO ITEM

Exemplo

- Canhão de Pulso de Alta Frequência
- Escudo de Plasma de Alta Resistência
- Modulo de Radar Avançado

1.2 TIPO DE ITEM

- Arma
- Escudo/Defesa
- Consumível
- Acessório
- Melhoria

- Canhão de Pulso de Alta Frequência

1.4 EFEITOS E FUNCÃO

EXEMPLOS:

- Dano de Arma
  dados
- Recarga

- Limitações

1.5 CUSTO E REQUISITOS

créditos

requisito

Exemplo

- Custo
- Requisito Nível 4 Engenharia Pilotagem

1.6 LIMITACÕES E DESVANTAGENS

- Memória

1.3 DESCRICÃO DO ITEM

Exemplo

Exemplo

- Canhão de Pulso de Alta Frequência

- Escudo de Plasma resistência

2. EXEMPLO DE ITEM HOMEBREW

ESCUDO DE PLASMA COMPACTO

- Tipo
- Descrição
  Facção Zeon

- Efeito

- Custo
- Requisitos Nível 6 Engenharia
  Piloto
- Limitações
  Força

3. DICAS PARA CRIAR ITENS HOMEBREW

- Seja específico com os efeitos

- Equilibre o item
  escudo de
  plasma

- Seja criativo, mas mantenha a coerência

4. CONCLUSÃO

itens homebrew

armamentos
equipamentos

- **Considere o impacto narrativo**

  história **legado**

CRIANDO MOBILE SUITS HOMEBREW

Mobile Suits

Mobile Suits homebrew

Mobile Suits

1. ESTRUTURA BASICA DE UM MOBILE SUIT

Mobile Suit homebrew

1.1 NOME DO MOBILE SUIT

Mobile Suit

Exemplo

- Zaku II FZ
- Gundam RX-78-2
- Guntank Mk II

1.2 FACCÃO E CLASSE

Mobile Suit

Facções

- Zeon
- Federação
- Titans
- Outras facções customizadas, como mercenários ou facções de facção neutral

Classes

- Gundam
- (Força - FOR)
- (Energia - ERN)
- (Destreza - DES)
- (Constituição - CON)
- (Armadura - ARM)

1.4 EQUIPAMENTO E ARMAS

Mobile Suit

Exemplo de Armamentos

- Canhão de Pulso de Alta Frequência
- Espada de Luz
- Misseis de Alta Velocidade

Exemplo de Equipamentos

- Escudo de Plasma
- Sistema de Camuflagem
- Módulo de Radar Avançado

1.5 HABILIDADES ESPECIAIS

Mobile Suit

Exemplo de Habilidades

- Habilidade de Movimento Aéreo
- Sistema de Defesa de Energia

- **Zaku**
- **Design Experimental**
- **Mecânica de Suporte**

1.3 ATRIBUTOS E ESTATISTICAS

Mobile Suits

1.6 DESCRICÃO DO MOBILE SUIT

Mobile Suit

Exemplo

- Zaku II FZ

Facção Zeon

- Requisitos Piloto Nível 7 Engenharia
- Limitações

Frequência Canhão de Pulso de Alta Força

2. EXEMPLO DE MOBILE SUIT HOMEBREW

Mobile Suit

ZAKU III CUSTOMIZADO

- Nome
- Facção
- Classe
- (Força - FOR)
- (Energia - ERN)
- (Destreza - DES)
- (Constituição - CON)
- (Armadura - ARM)
- Descrição

3. DICAS PARA CRIAR MOBILE SUITS HOMEBREW

3.1 CRIATIVIDADE E IMPORTANTE

Mobile Suits

3.2 EQUILIBRIO E CONSISTENCIA

Mobile Suit

3.3 IMPACTO NARRATIVO

Mobile Suit

4. CONCLUSÃO

Mobile Suits homebrew

Mobile Suits

Mobile Suits

- Equipamento
  - Canhão de Pulso de Alta Frequência
  - Espada de Energia
  - Escudo de Plasma
- Habilidades Especiais
  - Módulo de Radar Avançado
  - Acelerador de Pulso
- Custo

CAPITULO 18 MECANICAS EXTRAS

mecânicas complementares

TESTES DE EMOCÃO: ESTRESSE, HUMANIDADE E HUMOR

Humor Estresse Humanidade

- Humor:
- Estresse:

ataques de pânico ação do turno

- Humanidade:

estado de frieza emocional

Testes de Emoção

PONTOS DE TATICA

- 1 Ponto de Tática por combate
-
  - Reposicionamento:
  - Dano Permanente:
  - Manutenção: Engenharia (Inteligência)
  - Peças Raras:
  - Mecânicos modificações únicas

ACERTOS CRITICOS E FALHAS CRITICAS

- Acerto Crítico (20 natural): dano dobrado efeito especial
- Falha Crítica (1 natural): travamento da arma queda do MS

CONFLITOS MENTAIS E DIALOGOS

- Carisma Persuasão Intuição Enganação
-
-

- **Ataque Coordenado:**
- **Defesa Rápida:**

inimigos importantes **chefes mais desafiadores**

SISTEMA DE REPAROS E MANUTENCÃO DE MOBILE SUITS

reparo **revisão** **customização**

EVENTOS ALEATORIOS NO ESPACO

tabela de eventos aleatórios

divertida,

épica e envolvente

d6	Evento Aleatório

HONRARIAS E REPUTACÃO

medalhas promoções reconhecimento

- Pontos de Reputação
-
  - ajuda de NPCs
  - tecnologia avançada
  -
  - bônus em testes sociais dentro da facção

DANO LOCALIZADO (OPCIONAL)

dano localizado

-
  - Cabeça:
  - Braço direito/esquerdo:
  - Pernas:

- **Torso:**

acerto crítico **Ponto de Tática**

CUSTOMIZACÃO LIVRE

mecânicas novas

- **Sistemas de hacking**
- **Mini-jogos de diplomacia**
- **Missões paralelas com regras próprias**
- **Sistema de moral do grupo**
- **Gestão de recursos entre missões**

CONCLUSÃO

MECANICA DE ESCAPE DA CABINE DO MOBILE SUIT

danos críticos

cabine de

emergência

QUANDO O ESCAPE E NECESSARIO?

- 0 HP
- ataque devastador
- vida imediata

COMO FUNCIONA O ESCAPE

até 3 tentativas

rolagem de 1d6

Resultado do 1d6	Efeito

- Se o jogador tirar 4, 5 ou 6

  escapa com vida
- Se tirar 1, 2 ou 3

TENTATIVAS E

- +1
- +1
- Desvantagem

EXEMPLO:

RECOMENDACÕES PARA MESTRES

- tensos e cinematográficos
- missões de resgate
-

EXPANSÕES FUTURAS

- Testes de Estresse ou Humanidade
- roubar Mobile Suits inimigos
- chance de falha na ejeção

CONCLUSÃO

Escape de Cabine

CONSEQUÊNCIAS

- até 3 vezes
  fica preso
- morrer
- Mecânico vantagem

MODIFICADORES E VARIAÇÕES

modificadores

MECANICA DE COMPRA E SUBSTITUICÃO DE PECAS DE MOBILE SUIT

danos

melhorias
compra e troca de peças
oficina ou garagem militar

COMO FUNCIONA A COMPRA DE PECAS

comprar ou encomendar peças

mestre decide a disponibilidade

EXEMPLO DE PECAS:

Peça	Função	Preço Médio	Disponibilidade

TEMPO DE ESPERA (POR CENA)

não chega instantaneamente

cenas ou missões

Tipo de Peça	Tempo de Espera

temporariamente inutilizável

SISTEMA DE TESTES DURANTE A ESPERA

-
-
-
-

DINHEIRO E RECOMPENSAS

recompensas de missão
pagamento por facções
administrar recursos

-
-

BENEFICIO DAS FACCÕES

facção poderosa

- Descontos
- Acesso prioritário
- Peças experimentais

rebeldes ou mercenários
ilegais ou customizadas
risco de falhas rastreio

CUSTOMIZAÇÃO LIVRE

situação da base bloqueios recursos da facção

INSTALACÃO DA PECA

Mecânico

- Teste de Inteligência (Engenharia)
-
- ferramentas ou ambiente apropriado

CUSTOMIZACAO LIVRE

- Armadura leve de titânio preto
- Sistema de recarga automática
- Garra de combate

CONCLUSÃO

MECANICA DE DESCANSO

descanso

momentos de respiro e recuperação

TIPOS DE DESCANSO

DESCANSO CURTO (CENA DE RECUPERACÃO)

- cena entre ações
-
-
  - +2 PV
  -
  -
- Vontade ou Inteligência

Nota:

DESCANSO LONGO (ACAMPAMENTO, BASE, OU NAVE)

-
-
-

- interações com aliados
- reduzir Estresse adicional
- Compartilhar informações

pontos de Humanidade inspiração benefícios narrativos

E OS MOBILE SUITS?

-
  reparo ativo mecânico
-
-
  50% do HP total do MS

EVENTOS DURANTE O DESCANSO

interrompido por eventos

-
-
-
-

calma antes da tempestade

EFEITOS DE NÃO DESCANSAR

mais de 3 cenas consecutivas

- PV perdido
- usos de habilidades
- Remove penalidades graves
- reparos leves em equipamentos pessoais
- bônus temporários

RECUPERACÃO MENTAL E SOCIAL

-
-
- alucinações leves desorientação

essencial para a sobrevivência dos personagens

CONCLUSÃO

narrativa pessoal dos

personagens

conectar, planejar e evoluir

juntos

MECANICA DE CRIACÃO DE MOBILE SUITS E NAVES

próprio Mobile Suit ou Nave

personalizada e progressiva

REQUISITOS PARA CRIAR UM MOBILE SUIT/NAVE

- Projeto-base ou ideia
- Oficina apropriada
- Peças principais
-

ETAPAS DA CRIACÃO

1. ESCOLHA O TIPO

Tipo	Foco Principal	Exemplo

3. CUSTO EM CREDITOS E PECAS

recursos acumulados

Categoria	Preço Base	Peças Especiais Requeridas

4. TEMPO DE CONSTRUCÃO

cenas, sessões ou missões

Complexidade	Tempo Estimado

Inteligência (Engenharia) Trabalho em equipe

5. TESTES E RISCOS

testado

-

2. MONTAGEM DAS PARTES

- Cockpit
- Cabeça/Sensores
- Armadura Externa
- Propulsores
- Armas
- Fonte de Energia

plena

capacidade

PERSONALIZACÃO AVANCADA

- Pintura personalizada
- Nome e número de série
- Equipamentos únicos
- IA auxiliar

FONTES DE PECAS

-
-
-
-

histórico qualidade

traços ocultos

BENEFICIO DE FACCÕES E CLASSES

- Mecânicos
- Espiões
- Mercenários
- Pilotos
- Facções grandes

CONCLUSÃO

extensões

dos personagens

MECANICA DE CONQUISTA E CONSTRUCÃO DE BASES

locais estratégicos

reparos, recursos, proteção e operações militares

Tipo	Custo Médio	Tempo Estimado	Requisitos

TIPOS DE INSTALACÕES

Tipo	Função Principal	Exemplos

TOMADA DE BASES INIMIGAS

conquistar uma base

CONSTRUCÃO DE INSTALACÕES

construir

- Terreno/liberação
- Recursos
- Mão de obra
- Tempo

EXEMPLO DE CONSTRUCÃO:

Descobrir a localização

Superar a defesa

Tomar o controle

Reparar e reativar

TESTES ENVOLVIDOS:

- Combate direto
- Teste de Carisma ou Intimidação
- Teste de Inteligência (Tecnologia)
- Teste de Sabotagem ou Espionagem

BENEFICIOS DE POSSUIR UMA BASE

- Local seguro
- Armazenamento de armas, peças e naves
- Criação de peças e upgrades
- Local de reunião e comando
- recursos passivos

DEFESAS E EXPANSÃO

fortificada

Recurso	Efeito	Custo Médio

conectadas

redes

de resistência comando militar avançado

INFLUENCIA DAS FACCÕES

- Facções militares apoio financeiro, peças ou tropas
- Facções rivais
- governos ou inimigos poderosos

EVENTOS ALEATORIOS COM BASES

-
-
-
-

CONCLUSÃO

bastiões da sobrevivência símbolos de poder locais de evolução estratégica

DESGASTE DE EQUIPAMENTO

REGRAS DE DESGASTE

armas

Mobile Suits naves

ARMAS

desgaste

Regra Opcional:

- 1 natural
  desgaste
-

Conserto: ação de manutenção
Engenharia (CD 12)

MOBILE SUITS

Sistema de Integridade:

- iguais
  ou abaixo de 5 1 ponto de
  desgaste
- penalidade cumulativa de -1

Manutenção:

Engenharia ou Mecânica (CD 13)

NAVES

DICAS PARA O MESTRE

Tabela de Desgaste de Naves (1d6):

Dado	Efeito

Reparo:

CAPITULO EXTRA 2: RPG SOLO – UM PILOTO CONTRA O UNIVERSO

JOGADOR ÚNICO, JOGO COMPLETO

100% solo

COMO FUNCIONA?

Você é tudo

Use Tabelas Aleatórias

Diário de Missão

Decisões por Dados

SISTEMA SIM / NÃO / TALVEZ (ROLE 1D20)

- Não
- Talvez / Complicado
- Sim

GERACÃO DE MISSÕES ALEATORIAS

REGISTRO DE CAMPANHA

relato de missão

SOBREVIVENCIA N

você joga como se estivesse em um episódio sombrio, tenso e cheio de estilo

- Invente armas e inimigos no calor do momento.
- Derrube seu MS se a cena pedir drama.
- Deixe o universo reagir às suas ações.

OBJETIVOS (D6)

COMPLICACÕES (D6)

s jogadores e fãs de Mobile Suit Gundam
vro foi criado com paixão e dedicação
porcionar a vocês uma experiência única
erso de Mobile Suit Gundam. Cada página,
lustração foi pensada para imergir vocês
lhas épicas, dramas intensos e momentos
cíveis.
ecemos profundamente por escolherem
ema para suas aventuras. Saber que
egras e histórias estão sendo usadas para
mórias em suas mesas de RPG é a maior
ensa que poderíamos receber. Seu
mo e criatividade são o que mantêm viva
dos jogos de interpretação.
nuem explorando, criando e
ilhando suas histórias. O universo de
é vasto, e estamos ansiosos para ver até
cês o levarão!
ratidão,
e do Mobile Suit Gundam RPG